Ghost Hunter - nowa gra autorów Primala . Konkursy - wygraj koszulki z VF4 Evolution

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

NEO PLUS

WRZESIEŃ 2003 (9/2003)
nr 57 , cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Star Wars: Knights of the Old Republic, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Futurama, Ghost Recon: Island Thunder, Bomberman Generations, Aliens vs Predator Extinction
SPECJAŁ: Twoje Wirtualne Laleczki - japońska fascynacja idolkami.

Tylko u nas

Pro Evo Soccer 3

Testujemy roboczą wersję trzeciej odsłony arcydzieła Konami

Tylko u nas

Colin McRae Rally 4

Recenzja najnowszego rajdu Codemasters na PlayStation 2 i Xboxa

INDEPENDENT PRESS
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

PLAYSTATION 2

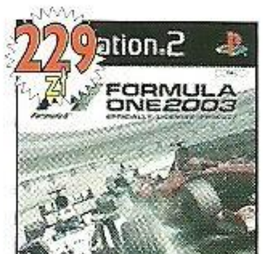
- 007 NIGHTFIRE 199
- BLOOD OMEN 2 229
- BLOODRAYNE 199
- BURNOUT 2 229
- CAPCOM vs SNK 2 179
- COLIN McRAE RALLY 3 149
- COMMANDOS 2 209
- CROUCHING TIGER Hidden Dragon ..219
- DEVIL MAY CRY 2 199
- DIE HARD VENDETTA 199
- DRAKAN 229
- FIFA 2003 199
- GTA Vice City 209
- HARRY POTTER 2 199
- HITMAN 2 199
- ICO 229
- KNOCKOUT KINGS 2002 179
- LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring ..209
- LORD OF THE RINGS Two Towers 199
- MARK OF KRI 219
- MOTO GP 3 219
- NBA LIVE 2003 199
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 199
- NHL 2003 199
- ONIMUSHA 2 199
- PRIMAL 219
- PRO EVOLUTION SOCCER 134
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 .239
- RED FACTION 2 219
- SLY RACOON 229
- SOCOM + HeadSet 359
- SOLDIER OF FORTUNE GOLD ..199
- SPIDERMAN THE MOVIE 189
- STARSJY & HUTCH 219
- TENCHU: Wrath of Heaven 219
- THE SIMS 199
- THE THING 189
- THE WAY OF THE SAMURAI ..209
- TIME SPLITTERS 2 199
- TOMB RAIDER Angel of Darkness 219
- TONY HAWK 4 219
- TRIBES AERIAL ASSAULT 199
- VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON 299
- VIRTUA FIGHTER 4 229
- WAR OF MONSTERS 229
- WOLFENSTEIN 219

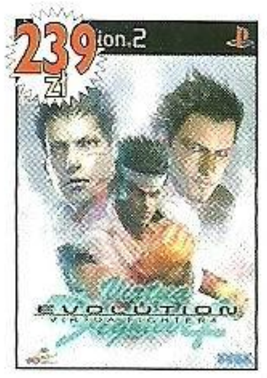
Platinum PS2:

- 007 AGENT UNDER FIRE 119
- BRITNEY'S DANCE BEAT 69
- CASTLEWEEN 119
- DEVIL MAY CRY 119
- EVER BLUE 89
- GRAN TURISMO 3 119
- GRAN TURISMO CONCEPT CAR ... 119
- GTA 3 119
- HALF LIFE 119
- JAK & DEXTER 119
- KESSEN 119
- LOTUS CHALLENGE 79
- MAXIMO 89
- METAL GEAR SOLID 2 129
- NBA STREET 89
- NO ONE LIVES FOREVER 99
- ONIMUSHA: WORLORDS 119
- PRISONER OF WAR 99
- PROJECT ZERO 119
- RAYMAN REVOLUTION 119
- RED FACTION 69
- SHOX 89
- SILENT HILL 2 Directors Cut ... 134
- SLED STORM 89
- SMUGGLERS RUN 2 119
- SSX SNOWBOARDING 89
- SSX TRICKY 99
- STAR WARS STARFIGHTER 109
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
- THEME PARK WORLD 79
- TIME SPLITTERS 1 119
- TOCA 99
- TONY HAWK PROSKATER 3 .. 109
- WRC 119

Akcesoria:

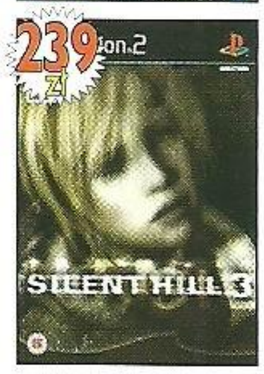
- Konsola PLAYSTATION 2 999
- Konsola PLAYSTATION 2 + gra ... 1049
- Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony 1070
- Action Replay 169
- Dual Shark joypad 59
- Dual Shock oryginalny 149
- Kabel S-Video 39

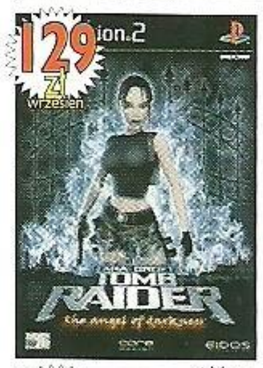


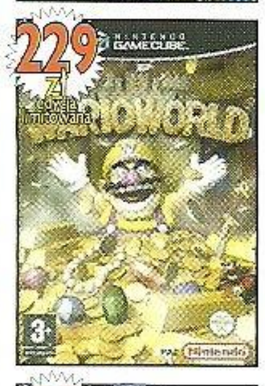


Network Adapter

Memory Card 8MB x2







Kierownica GT Force Logitech .399
Klawiatura Logitech 149
Link Cable 29,90
Memory Card 8 MB Sony 159
Memory Card 8 MB Hori 109
Pilot Manta 29,90
Pilot (nieoryginalny) 59
Pilot oryginalny 159
Podstawka pionowa 19,90
Przedłużacz do joypada 19,90
Przewód optyczny 49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 99

PLAYSTATION/PS ONE

- CRASH 2 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
- CRASH TEAM RACING 99
- CT SPECIAL FORCES 59
- DELTA FORCE Urban Warfare ... 99
- DRAGON BALL Z 199
- DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES .49
- FIFA 2003 119
- FINAL FANTASY 8 109
- GAUNTLET LEGENDS 59
- GRAN TURISMO 2 99
- HARRY POTTER 2 119
- JADE COCOON 59
- MEDAL OF HONOR 1+2 119
- MORTAL KOMBAT TRILOGY 59
- NBA 2003 119
- PRO EVOLUTION SOCCER .. 99,90
- RAYMAN 59
- RAYMAN 1 i RAYMAN 2 109,90
- SOUL REAVER 59
- SPYRO 3 109
- TEKKEN 3 99
- TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5 59

Akcesoria:

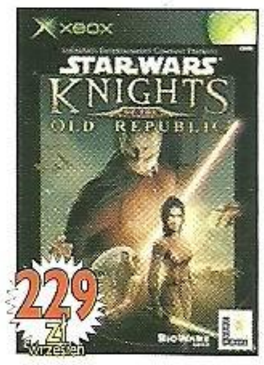
- PS One 429
- Game Hunter Pro 49
- Joypad analogowy DualShark 49
- Kierownica Double Force Big Ben 129
- Link cable 29.90
- Memory card 15 bloków 19.90
- Memory card 30 bloków 29.90
- Memory card 120 bloków 39,90
- Multitap nieoryginalny 69
- Pal converter 49
- Pistolet ..... już od 49
- Przedłużacz 19.90
- RFU Adapter 29
- RGB + AV cable 24.90
- Standard Pad 19.90

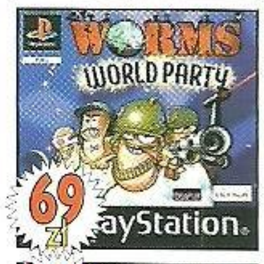
GAMECUBE

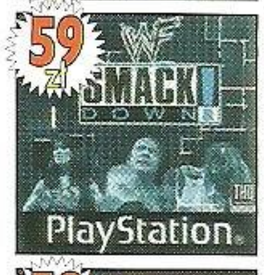
- ACE GOLF 119
- AGRESSIVE INLINE 119
- BLOODY ROAR: PRIMAL FURY 99
- CAPCOM VS SNK 2 EO 119
- ETERNAL DARKNESS 229
- FIFA 2003 119
- HARRY POTTER 2 119
- KNOCKOUT KINGS 2003 209
- LUIGI'S MANSION 189
- MARIO PARTY 229
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE. 119
- METROID PRIME 229
- NBA COURTSIDE 2002 159
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 . 119
- NHL 2003 219
- PIKMIN 189
- RESIDENT EVIL 209
- RESIDENT EVIL 2 179
- RESIDENT EVIL 3 179
- ROCKY 119
- SMASH BROS MELEE 119
- SPIDER-MAN 229
- STAR WARS: THE CLONE WARS 229
- STARFOX ADVENTURES 229
- SUPER MARIO SUNSHINE 169
- SUPER SMASH BROS. MELEE .. 189
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 229
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 229
- TUROK EVOLUTION 229
- TY THE TASMANIAN TIGER ... 119
- WAVE RACE 119
- X-MEN: NEXT DIMENSION ... 229

Akcesoria:

- Konsola GameCube 799
- Konsola GameCube + Metroid Prime 899
- GBA <–> GCN Link 29,90
- GCN –> PSX Converter 34,90
- Joypad Joytech - czarny 55
- Joypad Joytech - fioletowy 55
- Joypad Sunflex - fioletowy 39
- Joypad oryginalny 145
- Joypad bezprzew. - BigBen 219
- Joypad wavebird 219
- Memory card 4 Mb - nieoryginalna 49
- Memory card - oryginalna 89
- Memory card 8 Mb - nieoryginalna 69
- Plecak 169
- Przedłużacz do pada 19,90
- RF modulator 89
- RF unit do 3 konsol 59
- RGB - znakomita jakość! 59
- RGB cable - oryginalny 129







DREAMCAST

Gry: **WYPRZEDAŻ**
2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

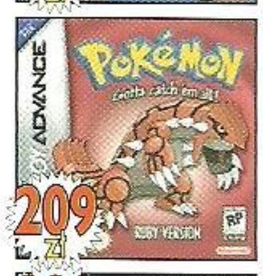
- METROPOLIS STREET RACER .. 49
- NBA SHOWTIME 49
- QUAKE 3 49
- SEGA GT 49
- TOMB RAIDER Last Rev. 49
- UFC 49
- V-RALLY 2 SE 49
- VIGILLANTE 8 2ND 49
- VIRTUA FIGHTER 49

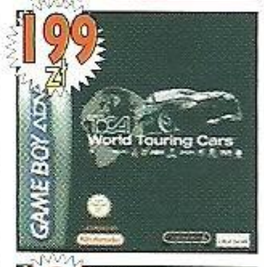
Akcesoria:

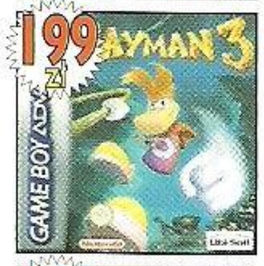
- Joypad Joytech 44,90
- Joypad oryginalny 59
- Karta pamięci 1MB 49
- Karta pamięci 4MB 69
- Karta pamięci oryginalna 59
- Pistolet Bio Gun 99

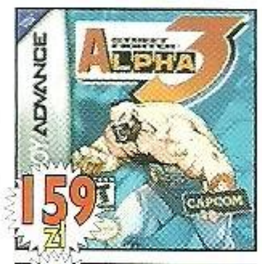
GAMEBOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 199
- BOXING FEVER 149
- BREATH OF FIRE II 159
- CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance . 199
- COLIN MCRAE RALLY 2.0 159
- CRASH BANDICOOT XS 189
- CT SPECIAL FORCES 189
- DONALD DUCK ADVANCE ... 139
- DOOM 2 189
- EXTREME GHOSTBUSTERS 99
- FIFA FOOTBALL 2003 189
- FINAL FIGHT ONE 139
- FORTRESS 219
- GOLDEN SUN 199
- GREMLINS 99
- GT ADVANCE 149
- GT ADVANCE 2: RALLY RACING 209
- GT ADVANCE 3 209
- HARRY POTTER 2 199
- HOT WHEELS VELOCITY X ... 159
- HUGO ADVANCE PL 179
- LEGO BIONICLE 199
- LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
- LILO & STITCH 159









- LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS 189
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 139
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2 ... 189
- MEGA MAN 2 159
- METROID FUSION 199
- MINORITY REPORT 189
- MOTO RACER 159
- MOTO RACER 2 159
- MUMMY MANACLE OF OSIRIS 159
- NEXT GENERATION TENNIS .. 99
- PINBALL CHALLENGE 159
- PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE 149
- PRO TENNIS WTA TOUR 189
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 189
- SHEEP 179
- STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
- STREET FIGHTER ALPHA 3 159
- STUART LITTLE 2 189
- SUPER GHOULS 'N' GHOSTS. 179
- SUPER MARIO ADVANCE 2 199
- SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL . 139
- THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD 189
- THE LOST VIKINGS 199
- TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE 189,90
- TOMB RAIDER: THE PROPHECY 159
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 179
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 189
- TUROK EVOLUTION 199
- WARIOLAND 4 199
- WOLFENSTEIN 3D 189
- WORMS WORLD PARTY 159
- X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE 199
- X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 199
- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3. 199

Akcesoria:

- GAMEBOY ADVANCE - czarny 399.00
- GAMEBOY ADVANCE 399.00
- GAMEBOY ADVANCE SP 649
- Console protect case 39.90
- Ekranik wymienny 19.90
- Illuminator pro (z zasil. iakum.) 99.00
- Lupa antyrefleksowa 49.90
- Lampka 19.90
- Link cable (4 w jednym) 29.00
- Lupa z podświetleniem 24.90
- Multi link cable 29.90
- Pokrowiec GBA SP 64,90
- Przezroczysty pokrowiec 19.90
- Pudełka na gry (5 szt.) 19.90
- Słuchawki + adapter 39
- Słuchawki GBA SP + adapter 29
- Transparent protection bag 19.90
- Zasilacz + akumulator 49.90

GAMEBOY COLOR

- ACTION MAN 69
- HARRY POTTER 179
- HARRY POTTER 2 179
- INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE 149
- MARIO TENNIS 149
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 149
- MICROSOFT PINBALL ARCADE 129
- NHL 2000 149
- POKEMON BLUE 99
- POKEMON CRYSTAL 179
- POKEMON GOLD 99
- POKEMON RED 99
- POKEMON SILVER 99
- POKEMON TRADING CARD GAME ... 149
- POKEMON YELLOW 149
- POCKET MUSIC 129
- SUPER MARIO BROS DELUXE 149
- THE WORLD IS NOT ENOUGH 149
- ZELDA: ORACLE OF AGES 179
- ZELDA: ORACLE OF SEASONS 179

Akcesoria

- 5 W 1 - zestaw 129
- GAMEBOY COLOR 299
- Przezroczysty futerał 29.90
- Gameboy light 9.90
- Light magnifier 29.90
- Link cable 29.90
- Panel przedni (niebieski) 29.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

TANIO! SZYBKO! SOLIDNIE! WWW.ULTIMA.PL

Colin McRae Rally 04

219 zł

Premiera - koniec września
Po premierze cena 229 zł

3+ www.pegi.info

Codemasters GENIUS AT PLAY

PlayStation 2
+ film DVD
+ pilot DVD Sony

~~1270 zł~~

1070 zł

zestaw dla gracza i kinomaniaka

Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE
(PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE + Metroid Prime

Cena: ~~1199 zł~~
Twoja cena: **899zł**

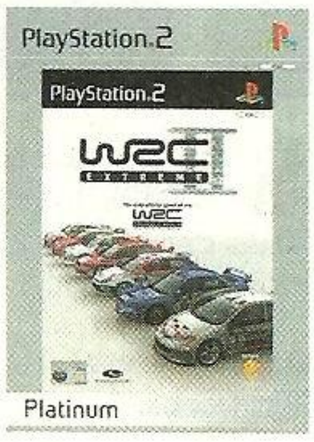
Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

WRC 2
(PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

GATEWAY
(PS2)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RATCHET & CLANK
(PS2)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

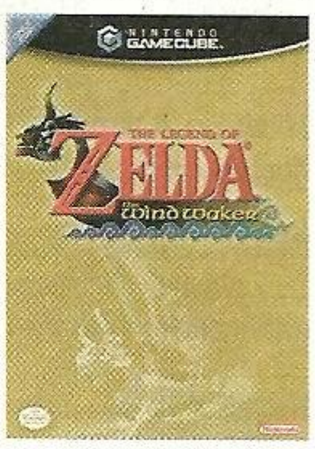
THIS IS FOOTBALL 2003
(PS2)

WRZESIEŃ

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

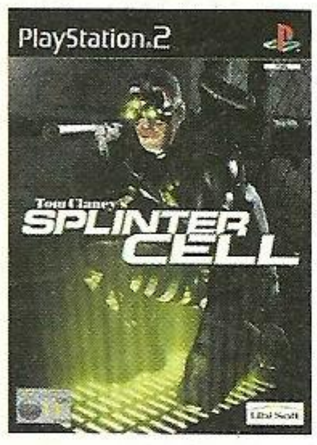
ZELDA WIND WAKER
(GCN)

WERSJA LIMITOWANA



Twoja cena: **239 zł**

SPLINTER CELL
(PS2)

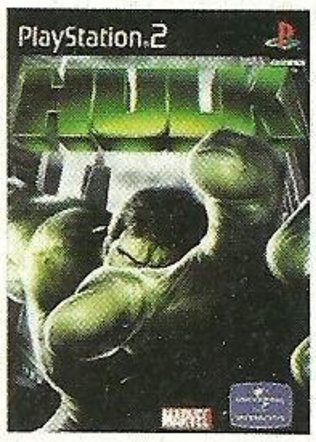


Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

LOGITECH KEYBOARD
(PS2)

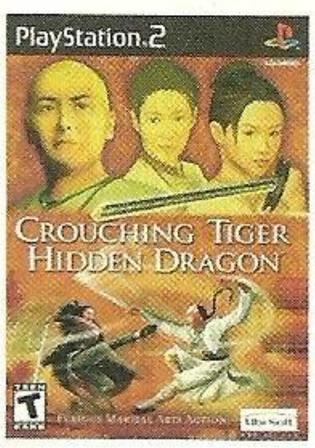
Cena: ~~159 zł~~
Twoja cena: **149 zł**

HULK
(PS2)



Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON
(PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219 zł**

RED FACTION
(PS2)

Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **49 zł**

FINAL FANTASY X (PS2)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
(GCN)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **179 zł**

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę.
(PS2)

Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **109 zł**

ZELDA Link to the PAST
(GBA)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

TEKKEN ADVANCE
(GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **169 zł**

NETWORK ADAPTER
(PS2)

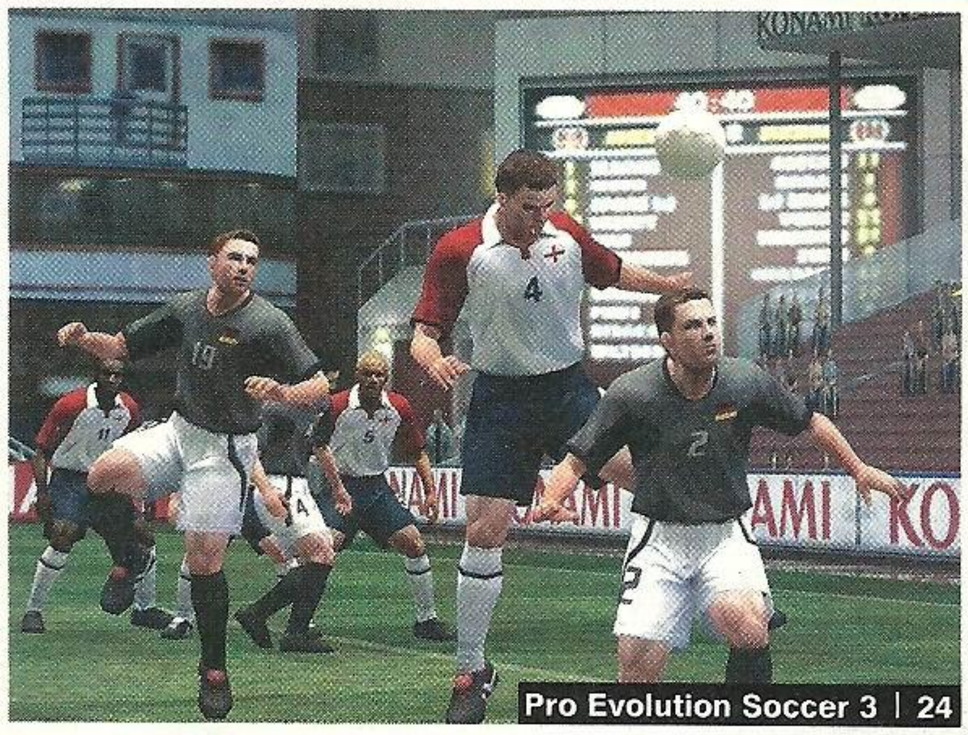
Cena: ~~299 zł~~
Twoja cena: **269 zł**

Witajcie po wakacjach!
W przypadku gier konsolowych największą zmorą Europy nie jest wbrew pozorom konwersja z systemu NTSC na PAL, ale liczba języków, na który amerykański czy japoński developer musi przetłumaczyć swój produkt. Od dawna w zachodniej Europie wydawcy wiedzą, że o ile wydanie bijatyki czy strzelaniny po angielsku na całym terytorium Unii wcale nie oznacza mniejszych zysków, to jednak gry przygodowe – a więc ze scenariuszem i fabułą – muszą być lokalizowane. Bo ludzie nie mają obowiązku znać języków obcych, a chętnie by w nie zagrali, gdyby wiedzieli co mówią te małe, śmieszne ludziki. Krótko mówiąc, lokalne wersje językowe są standardem. Oprócz angielskiej są wersje niemieckie, francuskie, włoskie, hiszpańskie i wiele innych.
Wracamy do nas. Przez kilka lat słyszałem przynajmniej o czterech projektach wydania gry na PlayStation 2 po polsku. Najbardziej zaawansowanym było niewątpliwie Baldur's Gate: Dark Alliance, na którego reklamy mogliście natknąć się w Neo. Co więcej, dochodzą mnie głosy, że polonizacja tej gry została ukończona i końcowy produkt jest całkowicie gotowy do tłoczenia. Polskiego dystrybutora powstrzymują inne sprawy, nie związane z procesem produkcji, a raczej z licencją, która w międzyczasie przeszła w ręce innego zachodniego wydawcy.
Mam jednak nadzieję, że gra kiedyś pojawi się na naszym rynku. To byłoby doskonałe i przełomowe, a także, co jest wielce prawdopodobne, wymusiłoby ruchy innych firm. Zdrowa, rynkowa konkurencja. Było tak, że gdy latały reklamy Baldura, słyszałem wiele szeptów o przygotowywanych innych pozycjach. Ale – za przeproszeniem - zonk. Nikt nic nie zrobił. Na razie w polską wersję gry na PlayStation 2 gracze mogą zagrać kupując ją na bazarze u pirata. Bez problemu można bowiem nabyć spolszczone domowym sposobem GTA3, czy Medal of Honor.
Teraz też coś się dzieje. Przeciekły do nas informacje, że na Gwiazdkę planowane są trzy gry po polsku. Są to doskonałe pod względem handlowym, bardzo markowe tytuły. Są planowane, ale oficjalne informacje jeszcze do nas nie dotarły. A chyba już powinny.
Drodzy dystrybutorzy, odpalajcie te rakiety. Naprawdę nie ma na co czekać. Myślicie, że przez następny rok przybędzie w Polsce więcej konsol? Jasne, od ich reklam po prostu roi się w prasie, radiu i telewizji. Niektóre sieci wycofują się z GameCube, a Microsoft ma gdzieś ten nasz polski zaścianek. Możliwość odtwarzania filmów DVD w dobie playerów za 350 złotych również przestała być jakimkolwiek atutem. Są nim już tylko i wyłącznie gry. Dobre, wypasione konsolowe gry.
A jeśli w tym roku znów nic z tego nie wyjdzie, to chyba pozostanie nam wszystkim dać sobie spokój z marzeniami o lokalizacjach.
Gulash

PS. Przykro mi, ale zostaliśmy zmuszeni do podniesienia ceny Neo Plus. Zostańcie z nami, a zrekompensujemy to fachowymi i ekskluzywnymi materiałami. Jak choćby recenzją Colina McRae 04, którą publikujemy jako jeden z pierwszych magazynów w Europie, czy obszerną zapowiedzią Pro Evolution Soccer 3.

Robocza muza: Brian Adrenalin - 20000 Leagues Under The Scene, Man With No Name - Interstate Highway, Panjabi MC - Beware, Chillout Zone vol 2 i oczywiście Vanilla Ice - Hot Sex!

Uściski: Asik za ciepło i miłość, Olol rozbójnik



Pro Evolution Soccer 3 | 24

Twoje Wirtualne Laleczki | 28

Colin McRae Rally 04 | 48

Star Wars: KOTOR | 38

Otogi | 58

VF4 Evolution | 54

Chaos Legion | 32

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Pro Evolution Soccer 3 ... 24
Długo czekaliśmy, aby pobawić się najnowszą częścią naszej ukochanej piłeczki Konami. PES3 zbudowany jest na bazie Winning Eleven 7, ale ma całkiem duży plusik: będzie po Angielsku. I będzie Wisła Kraków!
To oczywiście był żart, ale i bez Wisły jest nieziemsko. Test grywalnej wersji.

Twoje Wirtualne Laleczki 28
Niezmordowany badacz japońskiej kultury Og-san tym razem zagłębił się w przedziwny świat lateksu, koronek i wielkich oczu. Fabryka wirtualnych idolek pod jego wnikliwym spojrzeniem, wraz z trzema japońskimi dziwactwami na PlayStation 2.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Ghosthunter 17
Najnowszy horror Sony Cambridge czaruje grafiką, ale jak z grywalnością? Graliśmy w pierwsze demo.

Final Fantasy Crystal Chronicles 20
Ekskluzywna dla GameCube i odchodząca nieco w bok od korzeni serii FFCC będzie w gruncie rzeczy... Zręcznościówką! Ale zapowiada się szalenie intrygująco.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Colin McRae Rally 04..... 48
Trójka była przeciętna. Jak z czwórką?

Star Wars: Knights of the Old Republic 38
Najlepsza gra na Xboxa?

Virtua Fighter 4 Evolution 54
Rozszerzona, dopieszczona i poprawiona - Virtua wraca na ring!

Otogi: Myth of Demons ... 58
Niesamowite wrażenia wizualne.

Chaos Legion..... 32
Silent Line: AC 34
Amplitude 35
SX Superstar 36
Dancing Stage Megamix.. 36
Indiana Jones ATET..... 36
Charlie's Angels 36
Futurama..... 37
Splashdown 2 46
Freaky Flyers 47
Smash Cars..... 52
Bomberman Generations 53
Ghost Recon Island Thunder 56
AvP Excintion 57
The Great Escape 60
K-1 Grand Prix 61
Alter Echo 62
Mojo 63
Pro Ace Tennis 63
Chessmaster..... 63
Frogger Beyond 63
Castleween 63

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior..... 64
Sonic Pinball i kilka innych

Gangsta's Paradise 66
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City

Mobile Arena 68
Kontynuujemy temat gier na komórki

Silentarium 69
Trzy warianty ukończenia Silent Hill 3 i rozwiązania zagadek na poziomie Hard

Fight Club 70
Soul Calibur 2 i nowy turniej oraz konkurs dla czytelników

Tipsy & Tricks 71
Cheaty, triki i wspomaganie

Neon..... 72
Radosna twórczość...

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Finisher..... 82
Koniec, ale z zajawką.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. The Lord of the Rings: Return of the King!

04™

colin mcrae rally

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

PlayStation®2

Logitech

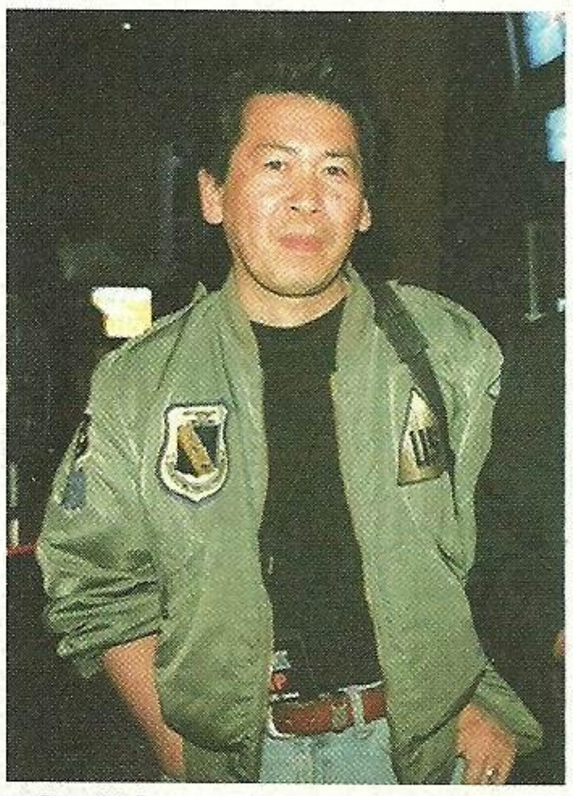
Do gry CD Projekt rekomenduje kierownice firmy Logitech

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszelkie Prawa Zastrzeżone.
"Codemasters"® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™
i "GENIUS AT PLAY"™ są znakami towarowymi Codemasters.

news

Restrukturyzacja SEGI

Mniej zespołów = mniej gier. Ale za to mają być dopracowane do perfekcji.



■ Suzuki-San pokieruje nowym studio, Cinematic Online Games. Mamy nadzieję, że znajdzie przy tym czas by dokończyć pewną rozpoczętą sagę, której tytuł zaczyna się na literkę "S".

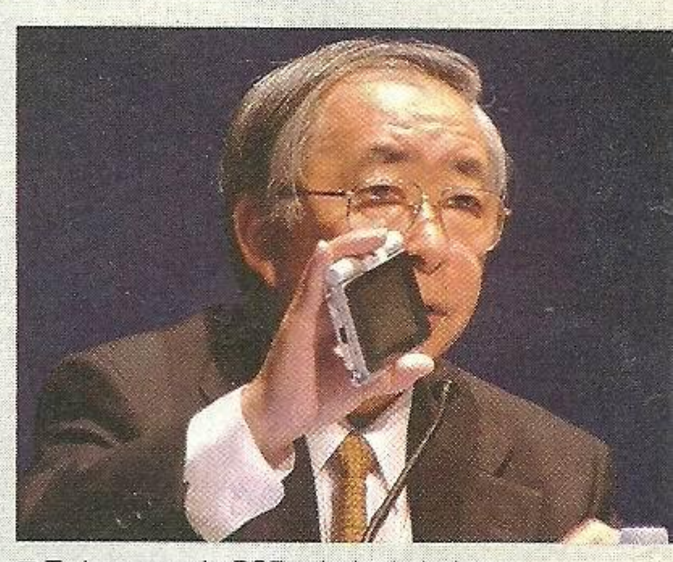
Kłopoty finansowe Segi mogą być ciosem również dla nas, graczy, jeśli zaczną przekładać się one na jakość dostarczanych nam gier. Aby okiełznać problem własnymi siłami, firma postanowiła, iż z dniem pierwszego października zmianom ulegną nazwy ich wewnętrznych teamów developerskich. Nie tylko nazwy - owe zespoły ulegną sporej reorganizacji, w celu poprawy jakości produktów, co powinno ułatwić wyjście firmy z przysłowiowego "dołka".
Sonic Team, znany między innymi z gier z niebieskim jeżem w roli głównej oraz Phantasy Star Online wchłonie United Game Artists (Space Channel 5, Rez), po czym zajmie się tworzeniem prostych gier dla niedzielnych graczy.
Sega Rosso (Nascar, Sega Rally) znajdzie się wewnątrz Hitmakera (Crazy Taxi, Virtual On). Pod ich okiem powstawać będą gry na nowe systemy oraz urządzenia przenośne, jak komórki czy handheldy.
Overworks (Shinobi, Sakura Wars) wejdzie w skład WOW Entertainment (Vampire Nights, House of the Dead). Ten drugi oddział zmieni nazwę na WOW Works i skupi się na tytułach dla „wszystkich", w tym najmłodszej grupy wiekowej.
Amusement Vision (Super Monkey Ball, F-Zero AX) wraz z częścią Smilebitu (Jet Set Radio) skoncentrują się na opracowywaniu tytułów stawiających na filmową atmosferę. Smilebit natomiast, wspólnie z kilkoma fachowcami z Amusement Vision zasypią nas wszelkiego rodzaju grami sportowymi.
Najważniejszy team Segi, AM-2 (Virtua Fighter, Shenmue), nie prowadzony już przez Yu Suzukiego, pozostanie niemal bez zmian. Pod ich szyldem ukazywać się będą bardziej skomplikowane gry, jak na przykład wymagająca seria Virtua Fighter.
Sam Suzuki-san zostanie prezesem nowo-założonego zespołu Cinematic Online Games (nie jest to ostateczna nazwa), gdzie będzie nadzorował pracę pięćdziesięciu osób. Założenia tego oddziału nie są do końca jasne.
Nazwa mówi co prawda sporo, jednak porównując ją z wytycznymi Amusement Vision widać pewne nieścisłości.
Prawdopodobnie w najbliższym czasie dowiemy się, co będzie zadaniem najsłynniejszego producenta Segi.

A znając dotychczasowe dokonania Suzukiego można być niemal pewnym, że chodzi o rzeczy wielkiego formatu.
Jak widać, zmian jest sporo. A co ważniejsze, są one dobre również dla samych graczy. Kupując na przykład nową grę sportową możemy być pewni, że do jej produkcji zasiedli odpowiedni, znający się na swojej pracy ludzie. Przynajmniej w założeniach. Ostatecznie jednak to czas pokaże, czy wprowadzone przez Segę zmiany wyjdą i firmie, i nam na dobre.

Sony ogłasza specyfikację PlayBoya

Pod koniec lipca, na konferencji w Tokio Sony podało specyfikację, miażdżącą specyfikację ich przenośnej konsolki.

Oto szczegóły, tylko trzymajcie się krzesła.
PSP będzie wyposażone w dwa (!) 32 bitowe procesory MIPS R4000 pracujące z maksymalną częstotliwością 333 MHz (tyle samo co w PS2!). Jeden z nich nazwany został Media Engine i będzie zajmował się przetwarzaniem dźwięku, filmów i zarządzaniem wejściami i wyjściami (I/O). Drugi będzie pracował jako normalny główny procesor konsoli, ale to nie wszystko... Do pomocy w liczeniu grafiki 3D Sony dorzuciło jednostkę VFPU przerzucającą 2.6 gigaflopa danych na sekundę... I jedziemy dalej – jednostką graficzną PSP będzie GPU składający się z Rendering Engine oraz Surface Engine z dostępem do 2 megabajtów VRAMu o przepustowości 5.3 gigabajta na sekundę. Procesor graficzny ma mieć możliwość przerzucenia maksymalnie 33 milionów polygonów na sekundę (oteksturowanych i oświetlonych!) i będzie wykorzystywał takie efekty graficzne jak morphing, tak zwane NURBSy oraz krzywe Beziera.
Paleta kolorów to 24 bity.
Imponujące, ale to jeszcze nie koniec.
Główna pamięć PSP to osiem megabajtów na magistrali o przepustowości 2.6 gigabajta na sekundę. Na takie samej magistrali będzie siedzieć dwumegabajtowa pamięć drugiego poziomu, do wykorzystania przez Media Engine. Tak więc w sumie PSP będzie miało 12 mega pamięci – osiem dla głównego procesora, dwa dla grafiki i kolejne dwa dla dźwięku i filmów.
Nośnikiem w PSP będzie dwuwarstwowa płytka zwana Universal Media Disc o pojemności 1.8 Gigabajta. Dysk będzie miał średnicę 60 milimetrów (trochę mniejszy niż płytki do GameCube'a), a prędkość odczytu ma wynosić 11 megabitów na sekundę, więc będzie dwukrotnie większa, niż w standardowym odtwarzaczu DVD. Oprócz tego UMD ma być podobno świetnie zabezpieczony przed kopiowaniem.
Tak jak zapowiadało Sony, PSP będzie wyposażone w dekoder obrazu AVC wspierający kodowanie obrazu w systemie MPEG4, dzięki któremu na płytce UMD zmieści się około dwóch godzin filmu o jakości zbliżonej do DVD. Dźwiękiem zajmie się procesor DSP (Digital Sound Processor), który będzie można rekonfigurować tak, by spełniał najnowsze standardy zapisu dźwięku przestrzennego – co więcej, PSP już na starcie będzie wspierało odtwarzanie dźwięku 3D, a także w formacie 7.1...
Na PSP będzie też można odtwarzać mp3, a ich nośnikiem najprawdopodobniej będą karty pamięci Memory Stick. PSP będzie również kompatybilne z sonowskim formatem kompresji dźwięku ATRAC3plus stworzonym specjalnie do urządzeń przenośnych – umożliwia on kopiowanie muzyki z komputera do urządzenia przenośnego, a jednocześnie zabezpiecza przed dalszym rozpowszechnianiem.
Oprócz ATRAC3plus oraz mp3, PlayBoy będzie grał także w rytm formatu AAC, który jest sposobem kodowania dźwięku lepszym od mp3, ale o wiele mniej popularnym.
Wyświetlaczem ma być 4.5 calowy ekranik ciekłokrystaliczny TFT w formacie 16:9 (jak w telewizorach panoramicznych), o rozdzielczości 480 na 272 piksele.
Przyciski będą oznaczone tak samo jak na padzie do PS2 (no wiecie – kwadrat, kółko, trójkąt oraz X), z tym że prawdopodobnie będzie tylko jedna gałka analogowa i po jednym przycisku R i L.
Coś jeszcze? Na przykład bezprzewodowy LAN w najpopularniejszym standardzie IEEE802.11. Złącze USB 2.0 i IrDA czyli komunikacja na podczerwień. Ufff... Sporo tego, a PSP jawi się jak kombajn marki Bizon – robi wszystko. Ale póki co brakuje kilku istotnych elementów – przede wszystkim nie wiadomo jak PlayBoy będzie wyglądał i w jaki sposób Sony chce te wszystkie elementy zmieścić w konsoli (konsolka jakoś nam do PSP przestaje pasować) z założenia przenośnej? Na odpowiedź będziemy musieli jeszcze trochę poczekać - być może jakieś nowe wieści nadejdą z Tokyo Game Show, ale oficjalnie PSP zadebiutuje na przyszłorocznym E3. Pierwsze gry mają być pokazane na TGS 2004, a światowa premiera konsoli nastąpi pod koniec czwartego kwartału 2004 roku lub na początku 2005 roku.



■ To jeszcze nie PSP, a jedynie jeden z palmtopów z serii CLIE. Być moze PlayBoy będzie zbliżony do nich stylistyką. Wyglądają naprawdę świetnie.

No i jak Wam się to podoba? PSP na papierze wygląda naprawdę potężnie, a specyfikacja rzeczywiście robi ogromne wrażenie. Granie, oglądanie filmów, słuchanie muzyki, tylko telefonu w tym wszystkim brakuje... Czy rzeczywiście PSP będzie walkmanem XXI wieku? Możliwe, a Nintendo chyba się mocno obawia przenośnej konsoli Sony, bo przyspieszyło prace nad następcą Game Boya Advance. Niewątpliwie żyjemy w ciekawych czasach.

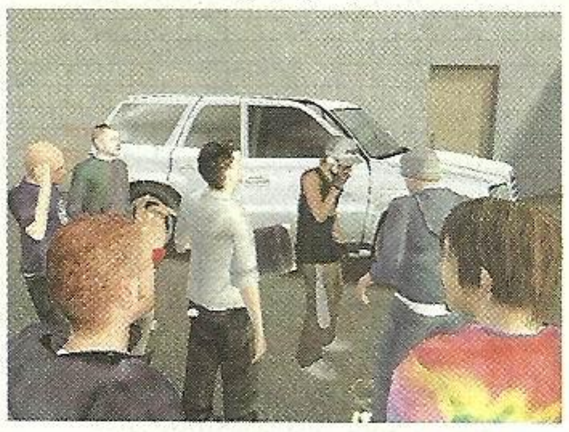
■ Obszerne filmy prezentujące **THUG** w akcji zassiecie pod adresami: **http://xboxmovies.ign.com/xbox/video/thug01_free_051503.mov** oraz **http://xboxmovies.ign.com/xbox/video/thug02_free_051503.mov**

■ **Developer:** Neversoft
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** Listopad 2003

Tony Hawk's Underground

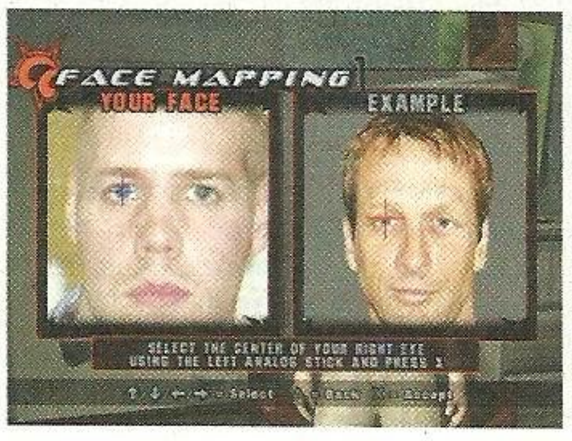
Wraz z THPS'em nadszedł prawdziwy boom na gry traktujące o sportach ekstremalnych. Po trzech kontynuacjach absolutnego numeru jeden nie da się jednak ukryć, że seria zaczyna zjadać własny ogon – nie mówiąc o dziesiątkach pozycji, które w mniej lub bardziej udany sposób kopiują schemat zaproponowany przez Neversoft. Na szczęście jednak panowie zdają sobie z tego sprawę i wraz z Tony Hawk's Underground mają nadzieję ponownie ustawić poprzeczkę tak, aby raz na zawsze oddzielić chłopców od mężczyzn.

W THUG nie dostaniemy do dyspozycji grupki profesjonalistów. Co prawda pojawią się oni w grze, jednak tym razem pierwsze skrzypce gramy MY. W pełnym znaczeniu tego słowa. Będzie to możliwe dzięki rozbudowanemu edytorowi postaci, który - oprócz możliwości wyboru ubrania czy sylwetki - pozwoli na zaopatrzenie zawodnika w tekstury stworzone na podstawie naszej własnej, realnej facjaty. Najpierw odpowiednio preparujemy zdjęcie własnej twarzy i wysyłamy je przy pomocy peceta na specjalny serwer Activision. Po chwili łączymy się przy pomocy PlayStation 2 z Internetem, skąd ściągamy odpowiednio spreparowany plik bezpośrednio do gry. Jeszcze klika sekund na odpowiednie dopasowanie i... Śmigamy w wirtualnym świecie. Przedni pomysł, przyznacie. Niestety – choć gra ukaże się na wszystkich platformach, mapowanie twarzy będzie dostępne jedynie na PlayStation 2. Neversoft tłumaczy to w następujący sposób:



„Microsoft ma zamkniętą strukturę sieci i wszystko, co dzieje się w Xbox Live! jest pod ich ścisłą kontrolą. Każde spreparowane zdjęcie musiałoby zostać sprawdzone przez ich ludzi, a gracze chcą się przecież bawić od razu. Nas zaś naprawdę nie interesuje, co tam sobie będziecie wklejać". No tak, nietrudno się domyślić, że podczas pojedynków Online nie raz napotkamy skatera z maską drwala, bądź... Dwoma kulkami i armatką w miejscu twarzy. Własną armatką. Dickheadów znaczy.

A wracając do tematu: naszego skatera wyposażymy oczywiście w spory zestaw trików. W tym przypadku skorzystamy z pomocy developerów, którzy przygotowali pokaźną liczbę ewolucji, lub ze specjalnego edytora, umożliwiającego stworzenie nowych i łączenie ich w dowolnie ułożone kombinacje. Jeśli już przy edytorach jesteśmy, warto wspomnieć, że dobrze znany kreator poziomów zostanie udoskonalony. Złożone przy jego użyciu lokacje będą znacznie obszerniejsze, niż poprzednio, umożliwiając umieszczenie większej liczby elementów (w tym także całych budynków). W połączeniu z opcją ustalania własnych zadań (na przykład zbieranie liter tworzących napis "SKATE") powinno to znacznie wydłużyć żywotność THUG'a. Dodatkowo, po podłączeniu konsoli do Internetu (tylko PS2) zyskamy możliwość ściągnięcia nowych etapów czy trików. Sama zabawa ulegnie ogromnym, żeby nie powiedzieć przełomowym zmianom. Wreszcie dostaniemy pełnoprawny tryb Story. Dzięki postępom w grze i licznym przerywnikom weźmiemy udział w historii przeistaczania się naszej postaci w prawdziwą gwiazdę skateboardingu. We wspinaczce po szczeblach kariery pomogą pieniądze i inne nagrody zdobywane za zajęcie miejsca na podium w przeróżnych turniejach. Dzięki nim uda nam się ulepszyć



sprzęt, co zaimponuje innym, bardziej doświadczonym skaterom (a z tym oczywiście wiążą się nowe zadania i możliwość startu w lepszych turniejach). Gra zostanie podzielona na dziewięć sporych poziomów. Znacznie większych niż w przypadku Tony Hawk's Pro Skater 4. Będą też bardziej skomplikowane pod względem architektonicznym, zawierając między innymi wielopoziomowe, wysokie budynki. W związku z tym, autorzy zaoferują nam możliwość uwolnienia się od czterech maleńkich kółek. Jeśli zajdzie taka potrzeba, można będzie zejść z deski i najzwyczajniej w świecie pobiec do celu. W trudno dostępne miejsca dostaniemy się dzięki umiejętności wspinania się po drabinie, na dach czy przesuwania się podczas zwisania z krawędzi. W THUG pojawią się też samochody, które można będzie prowadzić. Na razie ich przeznaczenie - poza oczywistym, szybszym przemieszczaniem się po lokacjach - skrywa tajemnica. Dzięki tym zmianom THUG przypomina bardziej przygodówkę, z mocnym naciskiem na elementy jazdy, niż klasyczną "skejtówkę". Wrażenie to wzmaga fakt, że w grze znajdzie się motyw upływającego czasu. Po raz kolejny jednak - szczegółów znamy niewiele. Być może okaże się, że niektóre wydarzenia dostępne są tylko w określonych porach dnia. Po sukcesie GTA i Vice City można było się spodziewać, że autorzy gier będą próbować uciec od schematów misji pod dyktando i zaproponować jak najbardziej otwarte środowisko gry. Także integrować elementy scenariusza do niemal każdej pozycji. Było caRPG – TOCA, szykuje się podobna sprawa z nową FIFĄ, także THUG ma ambicje całkowicie zrewolucjonizować gatunek, któremu tak naprawdę dał przecież początek.

newsflash

■ **POP i BG&E tylko na PS2**
Tuż po oddaniu poprzedniego numeru do druku pojawiła się informacja bezpośrednio z Ubi Soft o losach Prince Of Persia: The Sands of Time oraz Beyond Good & Evil. Otóż w Europie obie gry będą exclusive'ami na PlayStation 2 do końca 2003 roku. Oznacza to, że wersje na inne konsole nie ukażą się przed styczniem 2004. Co ciekawe, sprawa dotyczy tylko Europy.

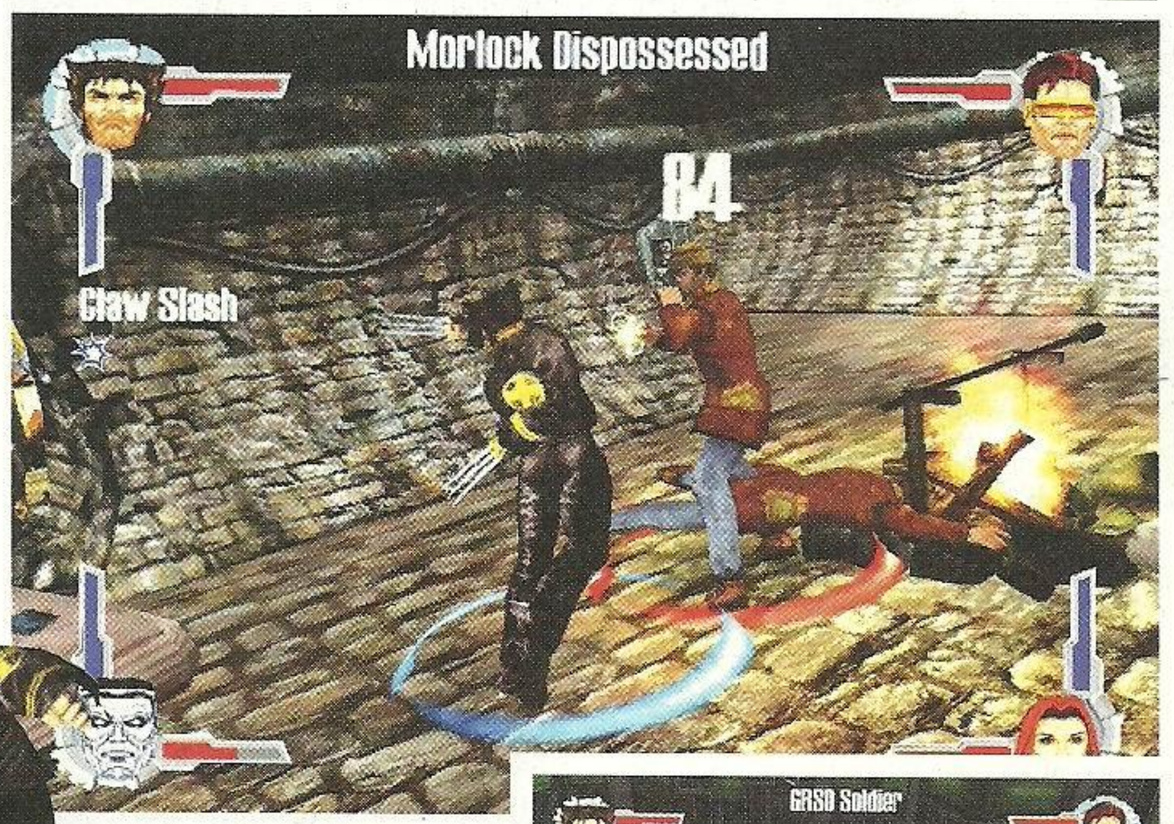
■ **Nic nie powstrzyma Army Menów!**
Do pewnego stopnia ucieszyliśmy się z bankructwa 3DO, bo przykaz recenzowania kolejnej części Army Men jest jedną z redakcyjnych form chłosty. Jednak firma nie tylko sprawnie serwowała crapy z plastikowymi żołnierzykami – 3DO to także Might & Magic, czy dwie gry zapowiadające się naprawdę interesująco: Street Racing Syndicate oraz Four Horsemen of the Apocalypse. Syndyk wystawił dobra 3DO na sprzedaż i okazuje się, że chętnymii do wykupienia całości bądź części praw do własności intelektualnej są: Microsoft, Namco USA, Eidos, Ubi Soft, Jowood, Turbine oraz Crave! Całkiem pokaźna kolejka firm z niemałym zapleczem finansowym. No i na koniec radosna wiadomość: ktoś pewnie w końcu kupi prawa do Army Men.

■ **Mnóstwo wieści od Nintendo**
Nintendo ogłosiło wyniki finansowe z pierwszego kwartału 2004 roku. Firma zarobiła około 95 milionów dolarów na sprzedaży konsol. Nabywców znalazło ponad trzy miliony GameBoyów (w sumie sprzedano około 37 milionów) i jedynie 80 tysięcy GameCube. Analitycy przewidują, że w takiej sytuacji sprzedaż blisko 60 milionów Kostek (co zakłada plan finansowy Ninny) będzie bardzo trudna, jeśli nie niemożliwa bez superpromocji lub obniżki ceny konsoli. Firma podała także, że prowadzi z Microsoftem pod względem sprzedaży stacjonarnych konsol – podczas gdy nabywców znalazło 9.6 miliona GameCube, Microsoft wyprodukował i wysłał do sklepów 9.4 miliona Xboxów. Szef Nintendo, Satoru Iwata zapowiedział, że firma wstrzymuje produkcję GameCube do czasu pozbycia się zapasów z magazynów. Iwata stwierdził także, że firma szykuje „zaskakujący i unikalny produkt", który zaprezentuje światu wiosną 2004 roku. Na pytanie, czy będzie to następca GameCube lub GameBoya Advance Iwata nie odpowiedział. Stwierdził jednak, że inżynierowie pracują nad następcą GameCube, którego premiera odbędzie się w 2005 lub 2006 roku. Osobiście stawiamy na następcę GameBoya Advance z obsługą trójwymiarowej grafiki.
Japoński gigant zapowiedział także kilka nowych pozycji, które mają dołączyć do biblioteki GameCube w 2004 roku. Będzie nowa Zelda, zrealizowana w identycznej technologii jak Wind Waker. Po drugie – Wario Ware, czyli GCN'owy odpowiednik znakomitej zabawy z GBA. Wreszcie po trzecie – nowy Donkey Kong, którego dla Ninny opracowuje Namco. Przypomnijmy, że Namco kończy właśnie Star Foxa na GameCube. A Retro Studios przygotowuje Metroid Prime 2. Na końcu zaś Shigeru Miyamoto poinformował, że opuściwszy szeregi Capcom pan Shinji Mikami będzie współpracował z Nintendo i opracuje dla firmy nową grę z dobrze znanej marki. Jakiej? Tym już Shigsy nie podzielił się z nikim.

■ Filmiki z Metal Amrs: Glitch in the System znajdziecie pod adresem: http://www.vugames.com/file_list.do?gamePlatformId=415

X-Men Legends

■ **Developer:** Raven Soft
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** jesień 2004



Reszta mutantów pozazdrościła Rosomakowi własnej gry i również postanowiła przypuścić szturm na domowe konsole. Można pomyśleć, że tytuł goszczący niemal wszystkich podopiecznych doktora Xaviera (łącznie 15 postaci) będzie balansował gdzieś pomiędzy chodzoną bijatyką, a zwyczajnym fighterem. Ale tym razem nadludzie z uniwersum Marvela są bohaterami znacznie bardziej ambitnego projektu, a mianowicie rasowego RPG z elementami chodzonej bijatyki.
Magneto – odwieczny wróg wychowanków Xaviera znowu snuje chore wizje dotyczące panowania mutantów nad zwykłymi ludźmi. Jak się pewnie domyślacie, tylko X–Men mogą przeszkodzić mu w realizacji tych niecnych planów. Idea gry opiera się na wykonywaniu misji zlecanych przez Xaviera i inne postacie występujące w grze. Większość z nich wymaga pracy zespołowej, co niezwykle ważnym czyni wybór odpowiednich mutantów do danej misji. Na przykład taki Colossus bardzo dobrze dogaduje się z Wolverine'em i podczas walki mogą wykonywać łączone ataki, co znacznie zwiększa szansę na zwycięstwo.
Kolejne potyczki zwiększają potencjał bojowy mutantów, którzy za zdobyte punkty doświadczenia rozbudowują swoje statystyki. Oprócz podstawowych, takich jak zdrowie, czy siła będą też statystyki specyficznych zdolności dla danej postaci. Gra stawia na akcje grupowe, toteż na jednej konsoli może śmigać do czterech graczy w drużynie. Niestety opcja gry w sieci nie jest przewidziana dla żadnej z konsol.

X – Men Legends jest we wczesnej fazie produkcji, ale już teraz prezentuje się porządnie, a biorąc pod uwagę czas, jaki został do wydania gry, może być jeszcze lepiej. Sporo szczegółów wpompowanych w otoczenie może się podobać, ale jeszcze większe wrażenie robi niszczenie pieczołowicie przygotowanej przez grafików scenografii. Można pogrążyć się w orgii destrukcji, a efekty świetlne towarzyszące wybuchom i strzałom wypadają doskonale. Warto nadmienić, iż wszystkie dialogi w grze będą czytane przez lektorów, a przed każdą misją czeka ładnie animowana i udźwiękowiona odprawa. To niby standard, ale przecież wciąż zdarzają się jakieś gnioty z dymkami, zamiast czytanych tekstów.
A jaka jest zła wiadomość? Mutanci nie uderzą wcześniej niż jesienią. Przyszłego roku.

Coming soon!

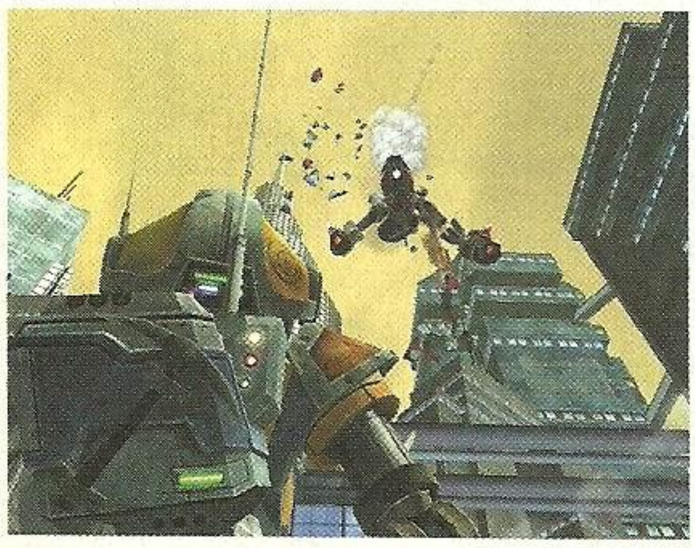
Niewiele wiadomo, ale są shoty

Ninjowska seria zmierza na Xboxa! Zatytułowana Tenchu: Return from Darkness gra będzie hojnie obdarowaną konwersją z ostatniej odsłony sagi na PS2. Autorzy obiecują nowe levele, więcej cichych zabójstw i broni, dodatkowy tryb treningowy, inne ustawienie przeciwników, a także pełną obsługę Xbox Live! dla dwóch graczy w trybie kooperacji. No i lekko usprawnioną grafikę. Oto pierwsze screeny.

Metal Arms Glitch In The System

■ **Developer:** Swingin' Ape
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Vivendi Universal
■ **Termin:** zima 2003

Bunt maszyn to koszmar, który prześladuje wielu naukowców pracujących w pocie czoła nad coraz to doskonalszymi podzespołami i procesorami. Możemy być jednak pewni, że w najbliższej dekadzie taki ponury scenariusz nam jeszcze nie grozi. Niestety, o podobnym szczęściu nie mogą mówić mieszkańcy planety Iron Star. Co prawda oni sami również są maszynami, ale mimo wszystko bunt niezwykle inteligentnej jednostki nazwanej General Corrosive wprowadza w ich życie chaos, który szybko przeradza się w tyranię złego super – robota. Takiego wydarzenia nie mogli przepuścić programiści ze Swingin' Ape Studio i czym prędzej zabrali się do kodowania strzelaniny TPP opierającej się na tej zapierającej dech w piersi historii. Rodowitych mieszkańców planety należy oczywiście uwolnić spod ucisku tyrana i jego zrobotyzowanej policji. Tutaj do akcji wkracza niepozorny robot Glitch, któremu rządy nikczemnego Generala Corrosive'a niezbyt przypadły do gustu. Glitch jest mały i naprawdę niepozorny. Jak taki kawałek metalu może stawić czoła hordom uzbrojonych po zęby mechów? Otóż autorzy gry zaopatrzyli małego Glitcha w osiemnaście rodzajów wymiennych robo-ramion, będących jego bronią. Na początku będą to proste karabiny maszynowe o niezbyt imponującej sile rażenia, ale z czasem Glitch zdoła rozbudować swoje kończyny oraz zdobędzie zupełnie nowe i znacznie potężniejsze środki zagłady. Granaty, karabiny snajperskie oraz wyrzutnie rakiet i broń plazmowa to tylko niektóre z urządzeń, mających pomóc małemu robocikowi w wyzwoleniu planety. Najlepszy patent to jednak specjalny moduł pozwalający naszemu mechanicznemu bohaterowi na użycie znacznie bardziej subtelnych metod walki z wrogiem. Dzięki temu wynalazkowi Glitch może włamać się do programu sterującego wrogimi maszynami i przejąć nad nimi kontrolę. Co ciekawe, jeśli wyjdziemy z programu sterującego robotem, ten natychmiast odzyska swoją wirtualną świadomość i bynajmniej nie będzie w dobrym humorze. Aby zapobiec akcji odwetowej należy więc dokonać anihilacji „opętanej" maszyny rzucając się na przykład w przepaść. Naszym zdaniem fajny patent. Jeśli dorzucimy do tego możliwość przejmowania wrogich pojazdów oraz wieżyczek z działkami, to chyba szykuje się konkretna zabawa.
Tym bardziej, że silnik gry pozwala na dalece posuniętą demolkę otoczenia. Autorzy nie zapomnieli także o przyzwoitej grafice okraszonej świetnymi efektami świetlnymi. Wersja Xboxowa wypada naturalnie najlepiej ze wszystkich trzech next genów, ale posiadacze konsol Sony i Nintendo nie muszą się zbytnio martwić, bo różnice nie są jakieś kolosalne. Producent obiecuje jeszcze troszkę popracować nad płynnością animacji i zapewnia, że kilkadziesiąt poziomów wypełnionych po brzegi ostrym strzelaniem oraz multiplayer dla czterech osób zadowoli nawet największych malkontentów. Ale to okaże się pod koniec roku, gdy płytka zakręci się w czytniku.



UWAGA!!! SPRAWDŹ NOWE CENY GIER UŻYWANYCH!

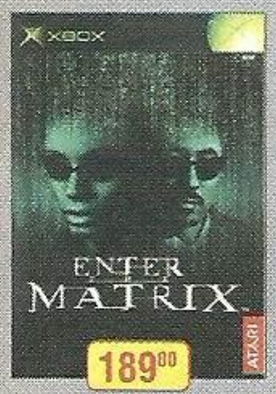
RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

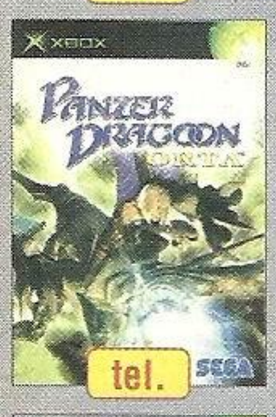
WYPRZEDAŻ

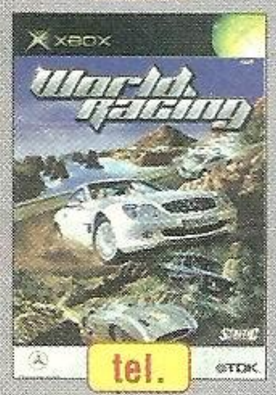
COLIN 3 159,-	PS2
GTA 3 (używane) 79,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
GATEWAY 169,-	PS2
PANZER DRAGON ORTA 179,-	XBOX
METROID PRIME 169,-	GAME CUBE
WRC 2 159,-	PS2
TUROK EVOLUTION 119,-	PS2
PRIMAL 189,-	PS2



X-BOX

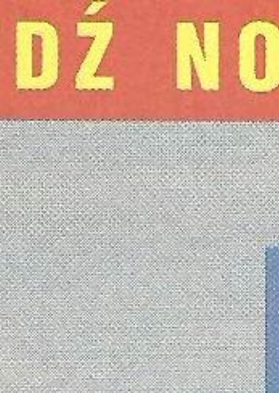
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	990,-	750,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HUNTER	199,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	199,-	119,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
THE THING	199,-	149,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
WORLD RACING	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

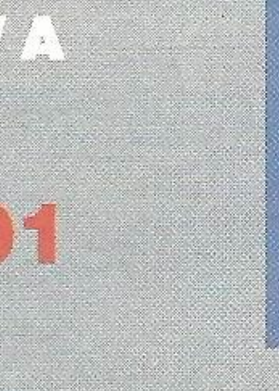


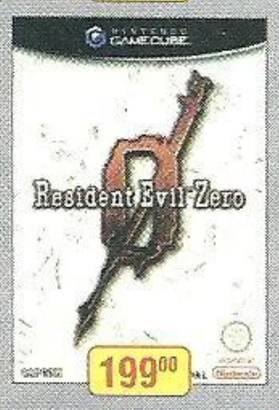


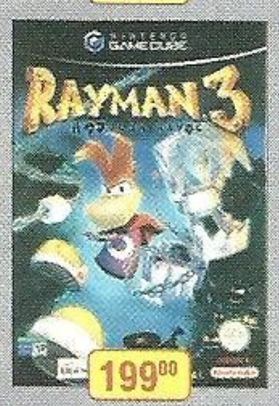
G-CUBE

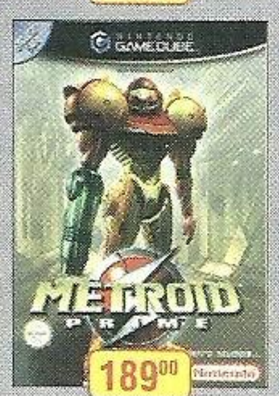
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	649,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-

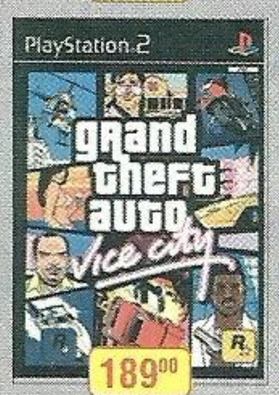










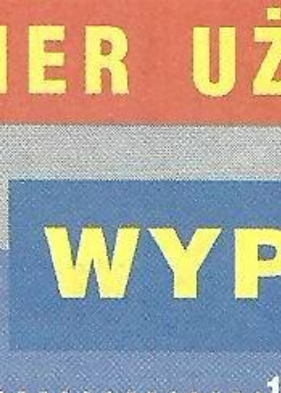


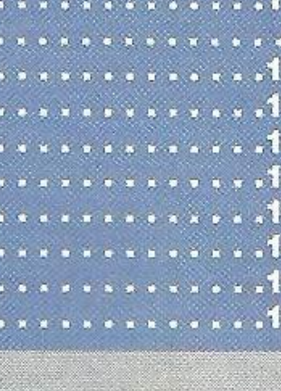
G-CUBE

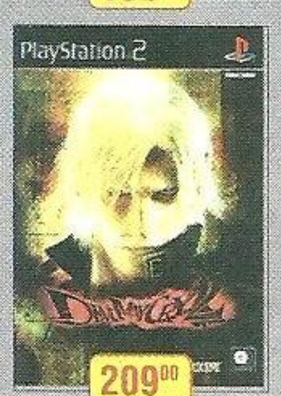
	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

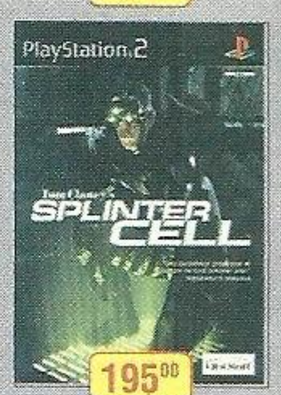
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	949,-	649,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	199,-	149,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-









PS 2

	NOWE	UŻYW.
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	199,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

SILENT HILL 3	tel.
SOCOM	tel.
THE HULK	tel.
TOMB RIDER	tel.
VIRTUA FIGHTER 4 EVOL.	tel.
WOLFENTSEIN	tel.

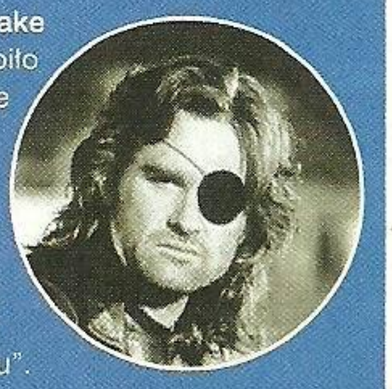
WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ Trailer LOK: Defiance ściągniecie pod adresem ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/09MAY03_WEB_LOK.wmv
Zwiastun Armed & Dangerous znajdziecie tu: ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/armedtrailer_1ad.mov

newsflash

■ **Manhunt: pierwsze informacje**
Prosto od autorów GTA: Vice City zmierza do nas kolejna produkcja na PS2! I ponownie szykuje się połączenie akcji z przygodówką, z widokiem tpp. Akcja Manhunt rozegra się w mieście Carcer City, rządzonym przez człowieka zwanego The Director (czyli po prostu Reżyser). Fabuła najnowszej produkcji Rockstar North wciela gracza w postać skazanego na krzesełko elektryczne Jamesa Earla Casha. Egzekucja została jednak sfałszowana i bohater trafił na wolność, ku uciesze szefa... Director urządził sobie bowiem polowanie i wysłał do miasta grupy łowców nagród, działania których obserwuje przez rozmieszczone wszędzie kamery. Cel jest prosty – przeżyć. Gra zapowiada się bardzo brutalnie. Bohaterowi pomoże dwadzieścia rodzajów broni, każdy umożliwiający wykonanie unikalnego fatality. Co powiecie na uduszenie adwersarza plastikowym workiem? Sporą część zabawy stanowić będzie skradanie się i chowanie w mrokach. Ciekawie zapowiada się kontakt z Directorem, który może mówić do nas za pośrednictwem radia.
Big Brother jeszcze nigdy nie był tak żądny krwi...

■ **Call me Snake**



Namco wykupiło licencję Snake Plisskena, znanego z filmów „Ucieczka z Los Angeles" i „Ucieczka z Nowego Jorku". Snake'a we wspomnianych filmach grał Kurt Russel, który obok Johna Carpentera jest teraz jednym z czterech właścicieli praw autorskich do nazwiska Plissken. Pierwsza gra z nowym bohaterem ma ukazać się na gwiazdkę 2005 roku i potwierdzono już, że głos podłoży sam Kurt. Będzie to strzelanina w postapokaliptycznym świecie, z mnóstwem broni i gadżetów. Jeszcze przydałby się scenariusz Carpentera do samej gry. Tylko, żeby facet był w dobrej formie.

Teenage Mutant Ninja Turtles

■ **Developer:** Konami
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** listopad 2003

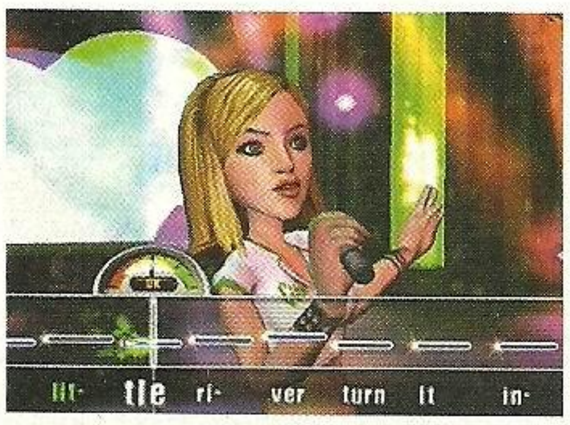
Wszystkie fajowe dzieciaki znają na pamięć imiona czterech Żółwi Ninja! Leonardo, Donatello, Michelangelo i Rafael – nie sposób nie kojarzyć tej paczki. Stworzeni w 1984 roku przez dwóch rysowników: Petera Lairda i Kevina Eastmana stali się jednymi z najpopularniejszych bohaterów seriali animowanych. I dziś powracają w najlepszej formie!
TMNT to klasyczna chodzona bijatyka z widokiem tpp. Klasyczna, jak to tylko możliwe. Trzy ataki: słaby, mocny, rzut shurikenem, a na dokładkę unik. System intuicyjnych combosów ze starymi kombinacjami: cios plus kierunek. Całe serie ciosów lecące prosto w zastępy przeciwników i boss na końcu każdego etapu. Te trzy zdania najlepiej oddają klimat gry. To prawdziwy 'button-masher', w którym morduje się połowę guzików na padzie i jednocześnie roznosi kolejną grupę złych gości. Ale w tej prostocie jest jakiś niepowtarzalny duch lat osiemdziesiątych.
Przy tworzeniu grafiki zastosowano dobrze już znaną technologię cel-shading. Żeby podkreślić komiksowy charakter, autorzy zdecydowali się dodać wyskakujące napisy naśladujące dźwięki – efekt lepiej kojarzony z XIII. I tak, gdy rozkładamy robota na części na ekranie pokazuje się kolorowy napis „crash!". Z kolei, gdy Donatello macha kijem świst powietrza wzbogacony jest o napis "swooon!". Trzeba przyznać, że wygląda to bardzo efektownie – jak zresztą cała gra. Błyski lecące za ostrzem, napisy, kolorowa grafika z dopracowanymi lokacjami i porządne modele postaci ze świetną animacją to właśnie obraz TMNT.

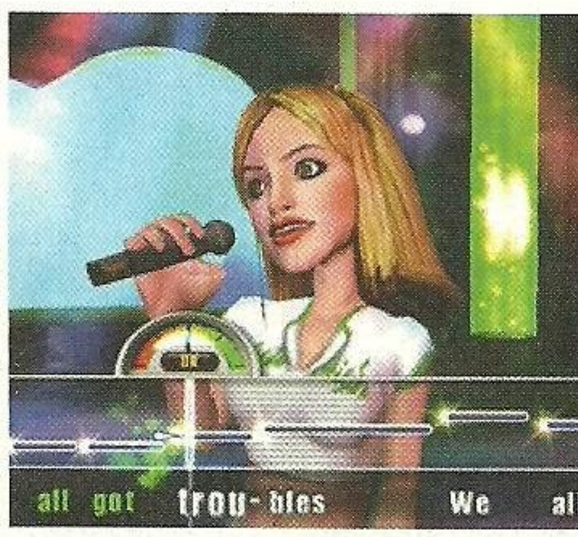
Dostępne w grze tryby to: Story, Vs., Challenge i Data Base. W pierwszym czeka trzydzieści pięć etapów podzielonych na sześć rozdziałów. Grę można przechodzić zarówno w pojedynkę, jak i współpracując z kumplem. Vs. to jeden na jednego dla dwóch graczy, a dwa ostatnie tryby wciąż pozostają owiane mgiełką tajemnicy. W miarę przechodzenia gry żółwie będą zdobywać nowe ruchy, ucząc się ich ze znalezionych zwojów, co pozwoli na odpalanie jeszcze potężniejszych serii. Ponieważ każdy ninja włada inną bronią, wybór postaci będzie miał wpływ na styl walki. „Gra pozwala wejść graczom do pełnego akcji świata TMNT" mówi Erica Mason, Product Manager Konami of America. „Fani pierwszej gry domagali się powrotu swoich bohaterów, a ta gra dostarcza ich z kopem!". W TMNT nie zabraknie też szczura Splintera, czy dziennikarki April. Będzie także główny mąciciel, Shredder, który na pewno nie zostanie zgładzony. Przecież musi powrócić...
Podsumowując – mnóstwo szybkiej akcji, bardzo efektowna oprawa, intuicyjne sterowanie i lekki klimat – TMNT zapowiada się jako przyjemny przerywnik między potężnymi, czasochłonnymi molochami.

Karaoke Revolution

■ **Developer:** Konami
■ **Platforma:** PS2
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** zima 2003

Prosto od autorów Frequency i Amplitude zmierza do nas kolejna muzyczna propozycja. Tym razem gra skupi naszą uwagę na najpopularniejszym instrumencie muzycznym, czyli ludzkim głosie. Krótko mówiąc, będziemy śpiewać do konsoli! ***(Olga Gauner już zapewne skacze z radości - mac)***
Do zabawy potrzebny będzie zestaw słuchawek z mikrofonem USB, ten sam, który sprzedawano razem z SOCOM'em. Konsola będzie dokładnie oceniać nasze osiągnięcia wokalne, wyczucie rytmu i modulację głosu. Chociaż Konami nie podało jeszcze oficjalnej listy wykonawców i piosenek, to pojawiły się bardzo prawdopodobne plotki o udziale Jenifer Love Hewitt. Wiadomo też, że muzyka nie będzie ograniczać się do jednego gatunku i z pewnością pojawią się kawałki rockowe, R&B, pop i typowo taneczne. Na oficjalnej stronie widnieje także informacja, że przeboje pochodzić będą z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Mamy nadzieję, że nie zapomną o współczesnych numerach.
W grze znajdą się trzy tryby: karaoke, arcade i showtime. Ten ostatni pozwoli nam wcielić się w postać młodego piosenkarza i przejść przez muzyczna karierę - od nędznych klubów, aż na szczyt listy przebojów. Oczywiście trzeba będzie się wykazać dobrą pamięcią muzyczną, słuchem, znajomością piosenek i, co najważniejsze, niezłym głosem. Autorzy zapewniają jednak, że każdy potrafi wystarczająco dobrze śpiewać, wystarczy tylko trochę poćwiczyć. Śpiewanie będzie nam umilać tańcząca na ekranie postać, podrygująca w rytm muzyki. Zważywszy na doświadczenie Konami w produkcji gier muzycznych i wcześniejsze osiągnięcia Harmonix, których produkcje uznano za przełomowe dla tego gatunku, możemy oczekiwać czegoś naprawdę ciekawego. Krążą także niepotwierdzone informacje o wykorzystaniu Internetu do ściągania - za drobną opłatą - nowych zestawów piosenek. To mogłoby okazać się dochodowym biznesem dla Konami.
Jeśli ktoś lubi mruczeć do mikrofonu, to z pewnością gra dla niego. Jak to śpiewał Stuhr – „Ja się wcale nie chwale, ja po prostu mam talent!"





UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

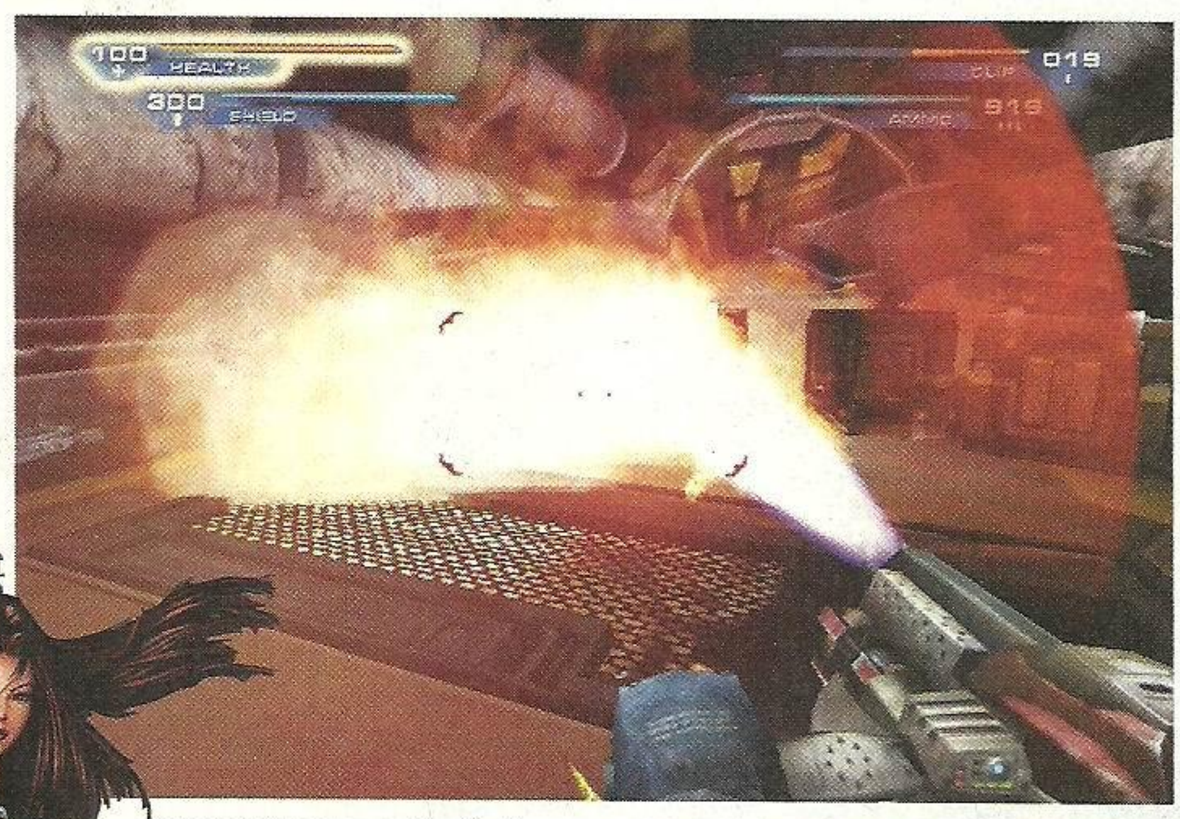
games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Filmy z **Extreme Force** obejrzycie wstukując w przglądarkę WWW następujące adresy: **http://www.xboxmedia.net/movies3/extremeforce1.html** oraz **http://www.xboxmedia.net/movies3/extremeforce2.html**

Unreal II The Awakening

■ **Developer:** Tantalus Interactive
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** grudzień 2003



Jeden z najładniejszych shooterów fpp z peceta zmierza na Xboxa. Unreal II przenosi nas w odległą przyszłość i wrzuca w skórę niejakiego Daltona, komendanta policji patrolującego obrzeża świata. Fabuła pakuje go dwanaście misji, których głównym celem jest odnalezienie siedmiu potężnych artefaktów. Każda misja poprzedzona jest wstępem rozgrywającym się na statku Daltona i dającym okazję do prowadzenia konwersacji z członkami załogi.

Naprawdę ciekawie robi się jednak dopiero, gdy nadchodzi czas działania. Misje zostały zaprojektowane z pomysłem i rozmachem – na przykład na jednym z etapów musimy oczyścić drogę by dostać się do wieży, stamtąd osłaniać ze snajperki pracującego technika, potem przedrzeć się do bazy, a na końcu ufortyfikować się i przetrzymać napór nieprzyjaciela do czasu nadejścia posiłków. Cele są zawsze jasno sprecyzowane, przez co gra jest liniowa. Autorzy zadbali jednak o odpowiednią porcję akcji. Często przyjdzie nam współpracować z członkami oddziału, którym możemy wydawać proste rozkazy. Niestety, żeby to zrobić trzeba podejść do żołnierza, co wydaje się nielogiczne - zważywszy na fakt, że wszyscy są wyposażeni nadajniki.

Misje rozsiane są po kilku sceneriach – jest pustynia, zimowe klimaty, tajne laboratorium, baza wojskowa i oczywiście organiczna baza kosmitów. Wszystko zaprojektowano z bardzo dużą dbałością o szczegóły. Grafika robi wrażenie – wysoka rozdzielczość, dopracowane tekstury, niezłe modele i genialne efekty płomieni. Ogień w Unreal II to po prostu sztuka! Także efekty świetlne spisują się znakomicie, a silnik gry potrafi obsłużyć nie tylko zamknięte przestrzenie, ale także duże fragmenty terenu. W ukończonym UII znajduje się dwanaście rodzajów broni. Nie zabraknie klasyki: rakietnica, strzelba i karabin, pojawią się także nieco bardziej wymyślne, jak na przykład miotacz płomieni, czy działko wyrzucające pająki atakujące nieprzyjaciół. Każda broń ma także alternatywny strzał.

Na drodze Daltona stanie kilkanaście rodzajów przeciwników – od słabych neandertali, aż po chowających się i współpracujących ze sobą twardzieli. Przez większość czasu będziemy napierać przed siebie, ale trafi się kilka zagadek i przerywników od jatki, jak choćby omijanie wiązek laserowych.

Wersja Xboxowa wzbogacona będzie o tryb multiplayer stworzony z myślą o Xbox Live!, a sterowanie zostanie dopasowane do możliwości pada.

Pecetowa wersja Unreala II została oceniona dość przeciętnie. Jest bardzo ładna, ale zupełnie sterylna, krótka (około dziesięciu godzin gry) i nieco za sztywna. Jak będzie z wersją konsolową?

Extreme Force

■ **Developer:** Point of View.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** ?

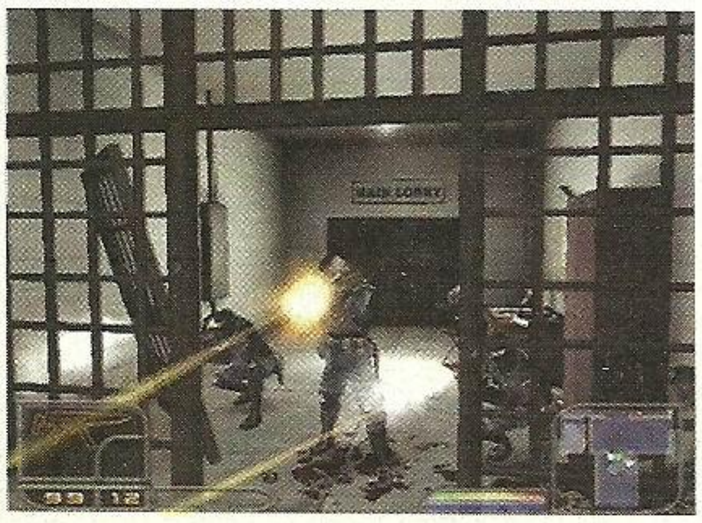
Umieszczone w tym samym świecie, co Dead to Rights, Extreme Force: Grant City Anti-Crime jest strzelaniną tpp z policjantem SWATu w roli głównej. Fabuła gry wciąż pozostaje niejasna i nie wiadomo nawet, jak nazywa się główny bohater. EF: Grant City Anti-Crime zapowiada się na grę akcji pełną konkretnego arsenału broni i gadżetów – będą pistolety, półautomaty, cięższe karabiny i snajperki. Nie zabraknie również noktowizorów.

To, co odróżnia nową produkcję PoV od konkurencji, to spory nacisk położony na taktykę. Główny bohater potrafi przykleić się do ściany, wychylić i strzelić, kucnąć i wychylić, kucnąć i wykonać przewrót za następną osłonę, albo strzelać na oślep turlając się. W krytycznych sytuacjach pomocni będą snajperzy, rozmieszczeni na dachach z PSG-1 w rękach. Chowanie się przed ogniem przeciwnika jest jedynym sposobem przeżycia i przypomina nieco

inną produkcję Namco - Time Crisis. Dzięki dobremu sterowaniu nie ma problemów z szybkim manewrowaniem i przyleganiem do skrzynek, czy beczek. Zastosowane automatyczne celowanie działa intuicyjnie i nie nastręcza kłopotów przy wyborze kolejnej ofiary, choć zdarzyło się, że kamera zgubiła cel. Autorzy tłumaczą to wczesną wersją i obiecują dopracowanie wszystkich niedociągnięć. Widać to także w grafice (niska rozdzielczość tekstur i niedopracowane modele postaci) oraz w bezmyślnej sztucznej inteligencji.

Przeciwnicy zdają się być głusi i dopiero strzał w plecy pobudza ich do działania. Poziom trudności podnosi natomiast realistyczne podejście do trafień i spora siła ognia oponentów.

W EF nie zabraknie elementów skradankowych i cichego likwidowania nieświadomych ofiar. Do tego przydaje się nóż bojowy. Niestety nowy bohater nie potrafi zwalniać czasu i rzucać się jak Jack Slate z DtR, za to działa jeszcze szybciej i skuteczniej. Zważywszy na niezłe strzelanie i walki wręcz z Dead To Rights warto zaczekać na EF do czasu, gdy wszystkie błędy zostaną naprawione i całość otrzyma ostateczny szlif.



newsflash

■ **Hitman reborn**
Na liście wydawniczej Eidos Interactive można znaleźć tytuł Hitman 3: Contracts. Gra do tej pory nie została oficjalnie potwierdzona, w związku z czym dane takie jak termin wydania czy platformy pozostają wciąż nieznane, nie mówiąc już o żadnych szczegółach dotyczących samej produkcji.

■ **Rocket co?**
Sega zapowiedziała kontynuację strzelaniny Gun Grave na PS2. Gra będzie oferować znacznie więcej niż poprzedniczka, co wyraża podtytuł Overdose. Pisana przez The Red Company, a firmowana znaczkiem Segi gra nie ma jeszcze terminu wydania i nie wiadomo nic poza istnieniem nowego bohatera imieniem Rocket Billy Red Cadillac. Developerzy zapowiadają ogromne etapy i tony zniszczenia, ale na razie wszystko to pozostaje na papierze.

■ **24 tysiące metrów i 1000 ludzi**
EA postanowiło przenieść Kalifornijskie biuro z Bel Air do Playa Visa i kupiło w tym celu campus z dwoma budynkami, o łącznej powierzchni 24 tysięcy metrów kwadratowych. Budynki staną się siedzibą całego Electronic Arts Los Angeles (EALA) i pomieści ponad tysiąc pracowników. Budowle zostały zaprojektowane przez światowej sławy architekta, specjalnie na potrzeby firmy zajmującej się produkcją gier. Oprócz sal dla developerów i przeznaczonych dla beta testerów znajdą się również pomieszczenia odpowiednio przystosowane do nagrywania dźwięku, a także do konferencji prasowych. Projekty wystroju zawierają różne, bardzo efektowne dodatki, np. wodospad w budynku. Całość wygląda bardzo nowocześnie i robi spore wrażenie.

■ **Rebel Strike w sieci**
LucasArts otworzyło oficjalną stronę poświęconą najnowszej, trzeciej części Rogue Squadron: Rebel Strike. Oto jej adres: **http://www.lucasarts.com/products/rebelstrike/indexFlash.html**. Na stronie można znaleźć trochę informacji, kilka zdjęć (jak ta gra wygląda!) i warty obejrzenia trailer.

■ **ATI na pokładzie Xboxa 2**
ATI Technologies podpisało umowę z Microsoftem na dostarczenie układów graficznych do kolejnej konsoli Gatesa. Nie podano jeszcze żadnych szczegółów dotyczących umowy.

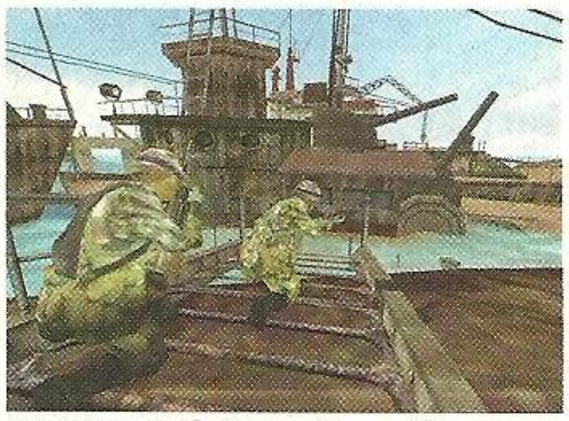
■ **Doom III na Xboxa**
Reprezentujący id Software Todd Hollenshead potwierdził, że Xboxową wersją Dooma III zajmie się developer Vicarious Visions, produkujący także Trinity. Activision przyciska, by gra ukazała się już na początku 2004 roku, jednak tu ostatnie słowo ma id.
Oto nowy screen z deatchmatcha, naturalnie z pierwowzoru na PC...

Tom Clancy's Ghost Recon **Jungle Storm**

- **Developer:** Red Storm
- **Platforma:** PS2
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Termin:** listopad 2003

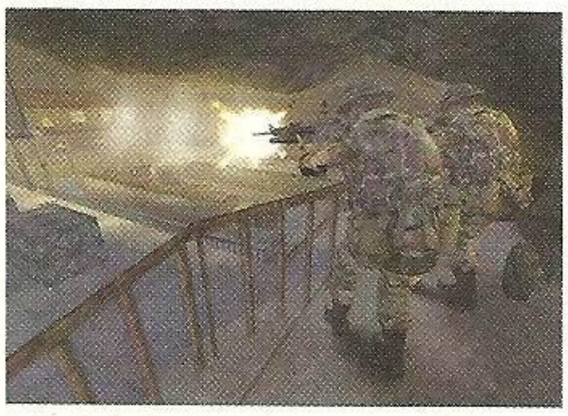
Ghost Recon na Xboxa jest od momentu swojej premiery najpopularniejszą pozycją w coraz bogatszym wachlarzu gier współpracujących z usługą Xbox Live! Do tego stopnia, że Ubi Soft przygotowało pakiet dodatkowych misji (choć do ich uruchomienia nie jest potrzebna oryginalna gra) – recenzowany w tym numerze Ghost Recon: Island Thunder. Okazuje się jednak, że firma nie zapomniała także o posiadaczach PlayStation 2.

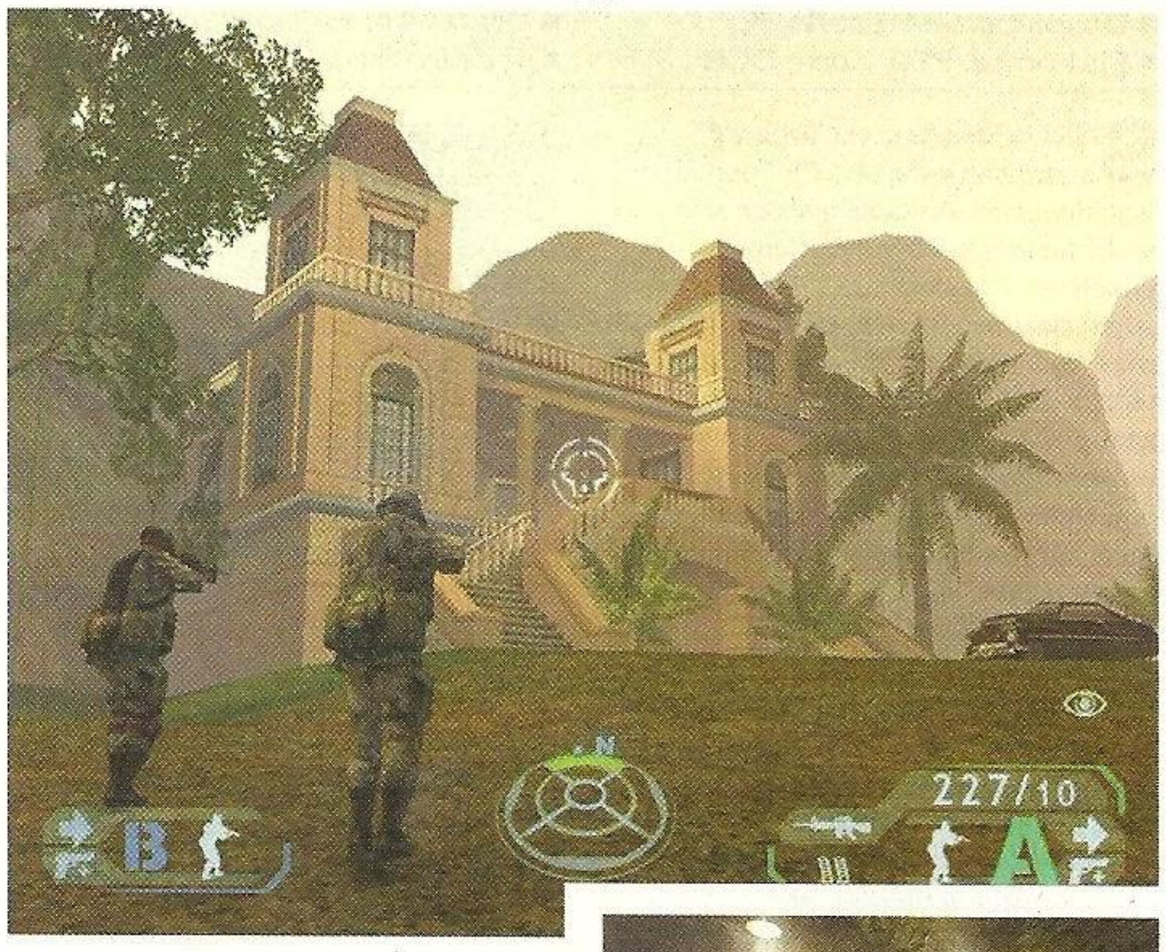
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm zbudowano na bazie Island Thunder. Oprócz zupełnie nowej kampanii i map dla trybu multiplayer gra zawierać będzie wszystkie plansze właśnie z Island Thunder. O kampanii z IT przeczytacie więcej w recenzji, natomiast ekskluzywny dla PS2 scenariusz będzie rozgrywał się w Kolumbii, gdzie Duchy wspomogą nieudolny rząd w walce z potężnymi kartelami narkotykowymi. W sumie możemy spodziewać się 16 misji dla samotnego gracza i 31 map dla trybu multi. Autorzy pracują nad uproszczeniem systemu wydawania poleceń drużynom tak, by



dowódca mógł pokazywać im punkty docelowe bezpośrednio z gry – bez potrzeby wchodzenia do mapy.

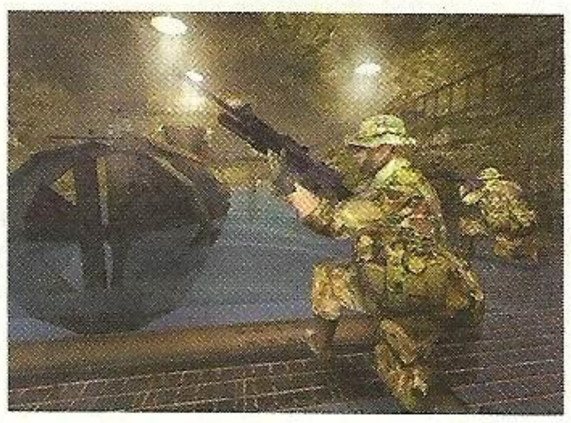
Podobnie jak w SOCOMie, również i w Jungle Storm samotny gracz pełniący rolę dowódcy oddziału będzie mógł kierować żołnierzami przy pomocy komend głosowych. Ubi Soft twierdzi, że komandosi bez problemu rozpoznają blisko 160 poleceń. Liczba robi wrażenie – mamy jedynie nadzieję, że do tego, aby konsola zrozumiała nasze słowa nie trzeba będzie mielić w ustach gigantycznej kuli z gumy do żucia, by mówić z teksańskim akcentem. Oczywiście mikrofon i słuchawka przydadzą się również w trybie Online, na który najbardziej ostrzymy sobie pazurki.





Będzie zarówno kooperacja dla czterech osób, dzięki której gracz uda się do Kolumbii czy na Kubę wspierany przez istoty myślące, jak i wszelkie wariacje drużynowych pojedynków. Pełna komunikacja między członkami zespołu zapewnia koordynację działań, a Ghost Recon to przecież skradanka pełną gębą, gdzie zazwyczaj celna seria kończy zabawę. Brzmi fantastycznie, tym bardziej, że za grę w Jungle Storm Ubi Soft nie będzie pobierać żadnych opłat. Będą także sponsorowane turnieje, system rankingowy i masa innych atrakcji.

Autorzy zapowiadają poprawioną grafikę. Rzeczywiście widać, że chyba skoczyli w teren strzelić kilka fotek otoczeniu, by tekstury nie



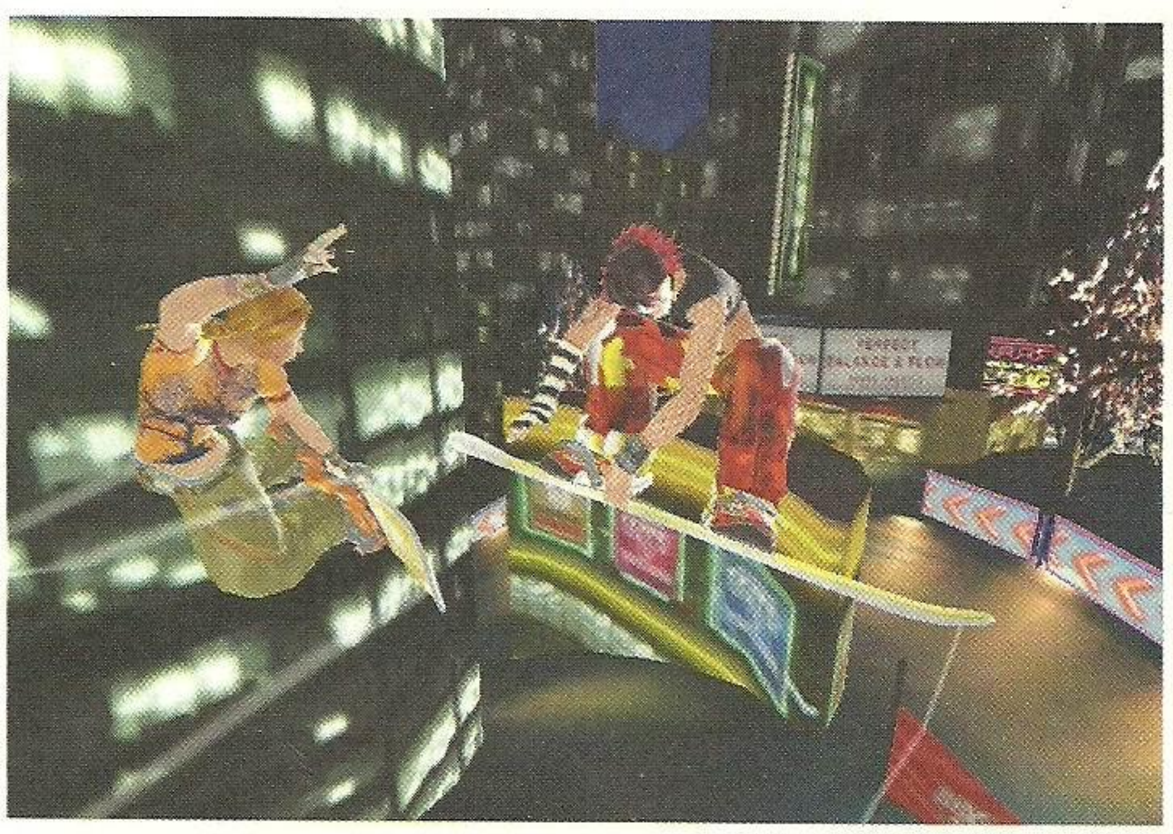
były już tak wyblakłe i rozciągnięte. Zresztą kolorystyka Jungle Storm odstaje nieco od Island Thunder – jest przede wszystkim mniej dołująca, bardziej żywa i efektowna.

Zdaje się, że SOCOM 2 będzie miał konkretną konkurencję.

■ Trailer SSX3 ściągniecie pod adresem ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/SSX3_Movie.mov

SSX 3

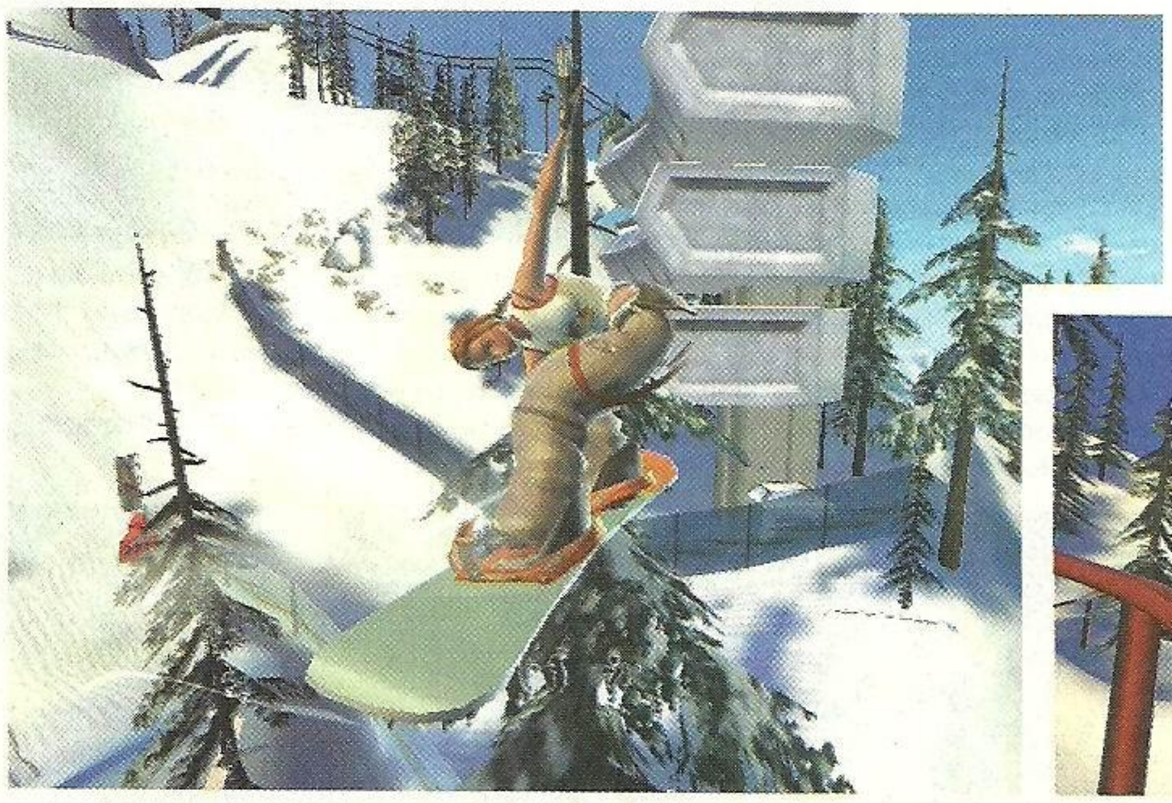
■ **Developer:** EA Sports Big
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** EA Sports
■ **Termin:** zima 2003



SSX3 to kolejna część flagowej snowboardowej serii EA Sports Big, z gigantycznymi skokami, niebotycznie szybkimi trikami i zręcznościowym podejściem do sterowania. Przynosi także sporo ciekawych zmian. Do szóstki starych znajomych (Psymon, Elise, Mac, Kaori, Zoe i Moby) dołączyła czwórka nowych zawodników: Griff, Viggo, Nate i Allegra, a w ukończonej wersji lista dodatkowo powiększy się o kilka ukrytych postaci.
Na stoku znajdują się porozrzucane ikony i bramki, które dają możliwość wzięcia udziału w wyścigu lub wyzwaniu. Podobnie rozwiązane są standardowe opcje menu – na przykład zapisywanie gry odbywa się w specjalnie wyznaczonych miejscach. Góra, stanowiąca w rzeczywistości świat gry, została podzielona na trzy części.
Zjechanie ze szczytu na sam dół zabiera około trzydziestu minut! I nie ma tu mowy o żadnym napisie „loading" podczas zabawy. Konsola na bieżąco doczytuje kolejne odcinki trasy.
By rozpocząć wyścig, wystarczy

podjechać do odpowiedniej bramki przy wjeździe na szlak. Na bramkach znajdują się napisy określające rodzaj zadania – big air, slopestyle (który zastąpił showoff) i race. Jeżeli nie macie ochoty brać udziału w żadnym wyzwaniu, możecie po prostu zjechać na dół rozkoszując się widokami. Niektóre zadania zostały ukryte i dostęp do nich będzie możliwy dopiero po spełnieniu określonych wymagań, na przykład po wykonaniu bardzo długiego skoku.
Za każdą wypełnioną misję czeka nagroda w postaci pieniędzy. Można za nie kupić nowe deski, ubrania, zawodników, triki, a także kolejne utwory do ścieżki dźwiękowej. Najważniejszy jest jednak bilet do windy, która zabiera nas na kolejny poziom góry. Im wyżej, tym trudniejsze zadania i warunki (ale także i lepiej płatne).
Triki zostały podzielone na poziomy, które stają się dostępne po zapełnieniu odpowiedniej części boost metera.
Możliwe będzie przesuwanie osi obrotów, wykonywanie trików na ziemi (tak zwane boardflex, przypominające manuale z Tony'ego Hawka) oraz łączenie ubertricków. Do tego dochodzi jeszcze recovery, które pozwala na szybkie podniesienie się po wypadku. Warto także wspomnieć o stawaniu na rękach na rurce,

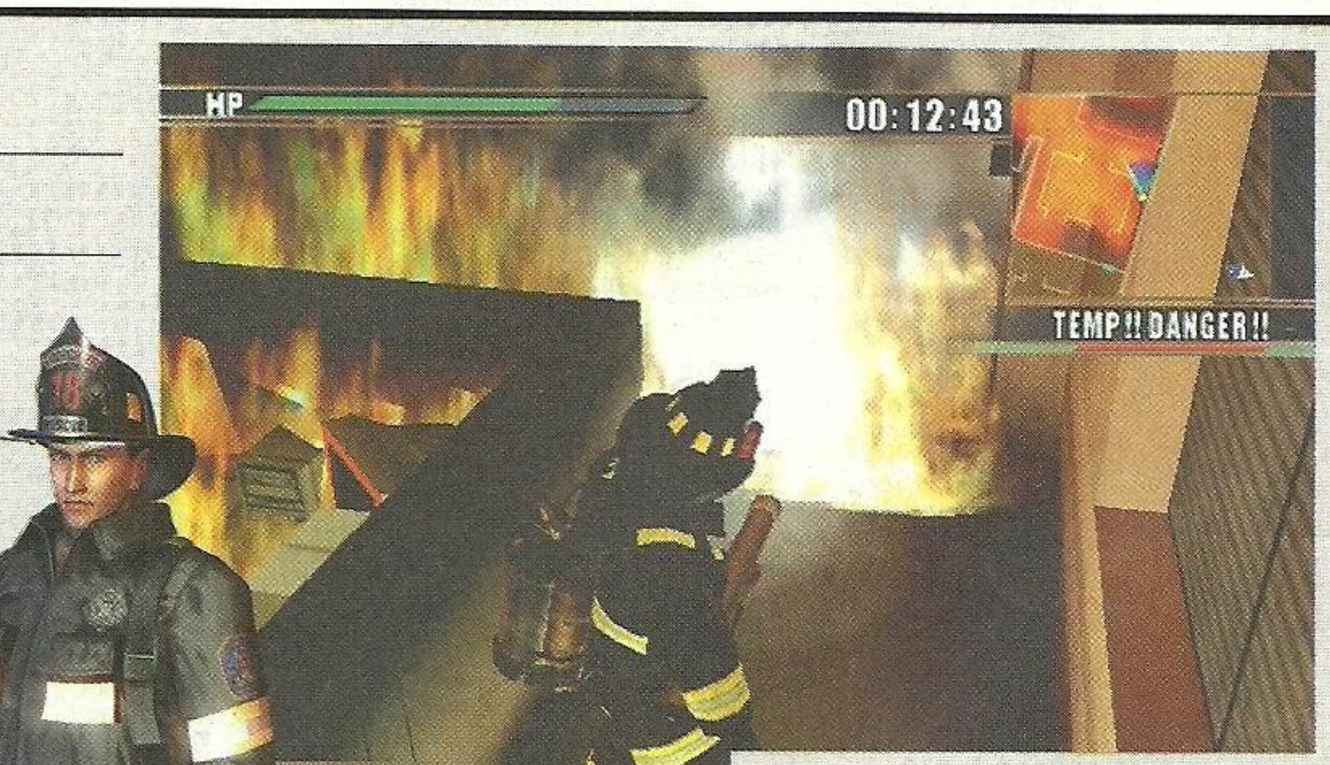
co - choć zatrzymuje na chwilę zawodnika - daje możliwość wykonania jednego ze specjalnych ubertricków.
Grafika już teraz wygląda doskonale. Poprawę widać szczególnie na śniegu – w SSX3 jest go trzydzieści rodzajów! Na uwagę zasługuje delikatny puch i ostry lód, które wyglądają naprawdę świetnie. Zarówno postacie jak i otoczenie dostały po kilka polygonów więcej, niż w poprzednich odsłonach. Nie można też nie wspomnieć o lawinach, dających wiele radości z samego oglądania, jak pchają przed sobą tony białej masy. Widoczność wydaje się być nieograniczona, co w połączeniu z tak długimi i rozbudowanymi trasami robi spore wrażenie. SSX3 powinno udać się odświeżyć serię. Fajnie, się, że EA Big robi to już po dwóch częściach.



Firefighter F.D.18

■ **Developer:** Konami
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** kwiecień 2004

Ten szlachetny zawód nie jest zbyt popularny wśród bohaterów gier, ale to może się zmienić za sprawą Konami. F.D.18 pozwoli graczowi wcielić się w rolę Deana McGregora, strażaka pracującego w jednej z metropolii. W mieście wybuchają bardzo tajemnicze pożary – władze podejrzewają, że są one dziełem podpalacza. Celem dzielnego strażaka jest nie tylko gasić płomienie, ale także rozwiązać zagadkę i złapać szalonego piromana.
Dean spotka dziennikarkę imieniem Emillia Arquette, z którą połączą go nie tylko zawodowe stosunki. W trzech słowach: intryga, miłość i płomienie. Prace nad grą zostały poprzedzone długimi badaniami nad zachowaniem się ognia, ponieważ celem autorów jest osiągnięcie niespotykanego dotąd realizmu w zachowaniu się ognia (ach, ci Japończycy...).
Szczególną uwagę zwrócono na rozchodzenie się płomieni i sposób spalania się konkretnych materiałów. Gracz będzie musiał także obserwować temperaturę otoczenia i wszechogarniający dym.
Akcje F.D.18 obserwujemy zza pleców bohatera. Na ekranie znajduje się mały radar pokazujący, w którym miejscu się pali i gdzie znajdują się ludzie potrzebujący pomocy. Przy gaszeniu pożarów pomocne okażą się wszelkie strażackie narzędzia, w tym oczywiście wąż wyrzucający



wodę pod ciśnieniem kilku atmosfer. Grafika wygląda bardzo porządnie, modele postaci zostały hojnie obdarzone polygonami, a falujący płomień robi wrażenie. Gra jest dosyć dramatyczna i wymaga szybkiego podejmowania decyzji, co z pewnością jest częścią pracy strażaka. Nie da się ukryć, że gier traktujących o gaszeniu pożarów jest bardzo mało i można policzyć je na palcach jednej

dłoni żołnierza Yakuzy po pięciu nieudanych misjach. O ile tylko wszystko „wypali", to wreszcie dodamy pierwszy paluch.

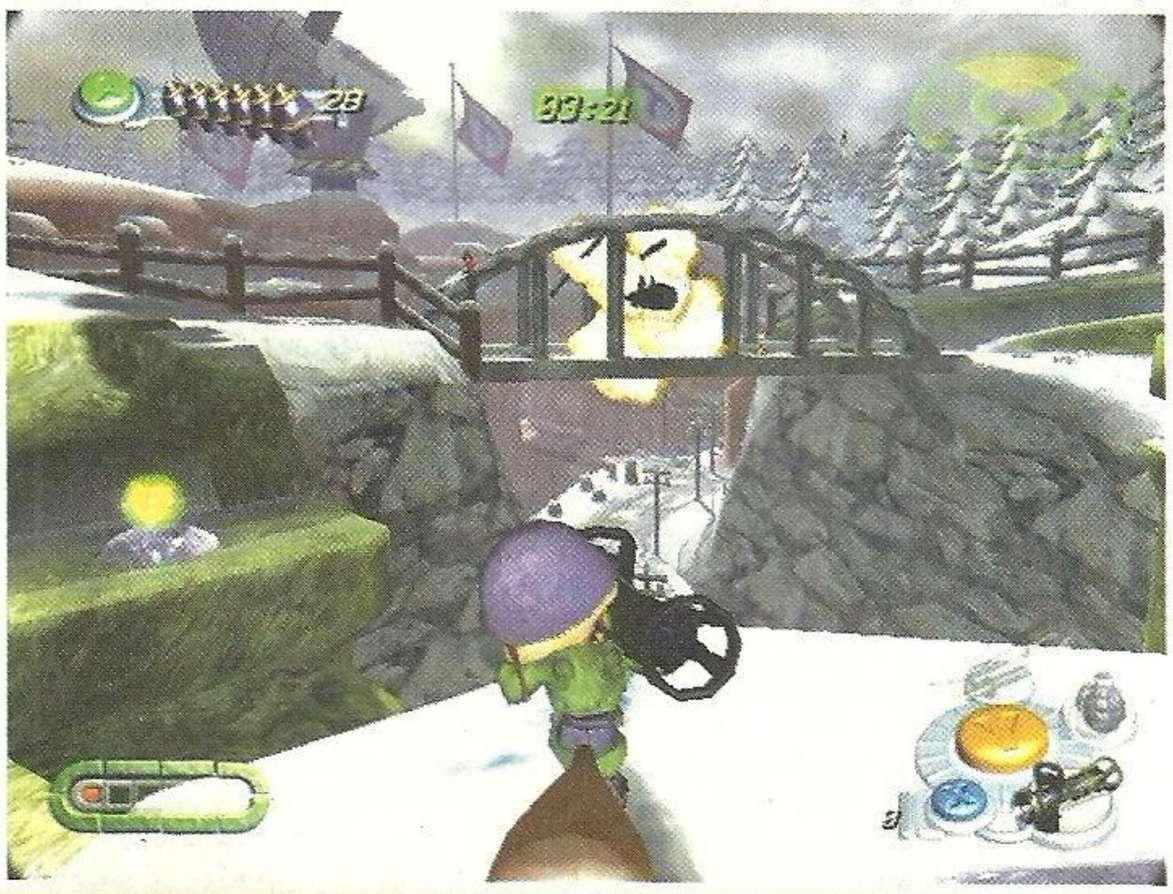
■ Trailer Conkera znajdziecie pod adresem ftp://209.164.21.30/pub/conkerlive/conker_e32k3.wmv

Conker: Live & Uncut

■ **Developer:** Rare
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Microsoft
■ **Termin:** zima 2003

Jedna z ostatnich wielkich gier na N64 już niedługo zmartwychwstanie na konsoli Billa. Mowa oczywiście o Conker's Bad Fur Day, mocno kontrowersyjnym tytule, który mimo dziecinnej stylistyki zawierał treści niewłaściwe dla osób poniżej osiemnastego roku życia. Conker: Alive & Uncut to po prostu ulepszona wersja dawnego hitu Rare przystosowana do możliwości znacznie silniejszej konsoli i wzbogacona o sceny, jakie z powodu cenzury nie znalazły się w pierwowzorze. Możemy więc śmiało spodziewać się niewybrednych żartów, ostrego języka oraz tak lubianej przez wszystkich animowanej przemocy. Conker na N64 był niesamowity, co do tego nie ma wątpliwości.

Jednak w przypadku nowego wcielenia wiewióra Microsoft zmienił nieco podejście do tego klasyka i największy nacisk położył



nie na zabawę w pojedynkę, ale na usługę sieciową Live! i multiplayerowe szaleństwo. Mnóstwo rozległych plansz, dziesiątki rodzajów broni oraz setki dopałek to elementy, które mają przyciągnąć do konsoli wszystkich fanów sieciowego strzelania. Zabawa prezentuje się nieźle, co potwierdziła grywalna wersja wystawiona przez Microsoft na E3. Bohaterowie mogą dzierżyć do trzech rodzajów oręża jednocześnie, a ich efektywne użycie owocuje hektolitrami krwi sikającymi z nieszczęsnych wrogów oraz przeróżnymi częściami ciał fruwającymi beztrosko na ekranie. Sposobów masakry jest naprawdę wiele i jeśli uznacie, że uzi, bazooka lub dwie Katany to za mało, zawsze możecie wskoczyć chociażby do śmigłowca i z powietrza razić biegających w panice adwersarzy. Miodzio! W czasie walki bohaterowie sypią zabawnymi tekstami i obrażają przeciwników na każdy możliwy sposób. No cóż, w końcu tytuł do czegoś zobowiązuje. Wszystko byłoby cacy, gdyby nie grafika, która nie odbiega w znaczący sposób od tego, co widzieliśmy na poczciwym N64. Modele postaci wyglądają na żywcem wyjęte z prekursora, a rozdzielczość i jakość tekstur również nie powalają. Także mało intuicyjne sterowanie wymaga jeszcze jakichś drobnych poprawek ze strony producentów.

Do premiery zostało jeszcze trochę czasu i mamy nadzieję, że chłopaki z Rare zdołają dopiąć wszystko na ostatni guzik. A biorąc pod uwagę ich renomę, można właściwie na to liczyć.

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 699 PLN
gry od 99,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 699 PLN
gry od 59,-

Dreamcast.
od 279 PLN
gry od 39,-

od 549 PLN
gry od 99,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

■ Film z Breed znajdziecie pod adresem: **ftp.pczone.co.uk/pub/pczone/download/movies/40488/Final_Breed_Ingamempg.mpg** a zwiastun **Worms 3D** - tutaj: **ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/gd/Worms3DInternetTeaser.avi**

newsflash

■ **Tomb Raiderem za Star Treka!**
Wytwórnia filmowa Paramount Pictures zrzuciła na Eidos Interactive kiepskie zyski najnowszego filmu Tomb Raider: The Cradle of Live! Jak utrzymuje szef dystrybucji Paramount Pictures, nikczemne wyniki sprzedaży biletów do amerykańskich kin spowodowane są średnim przyjęciem najnowszej gry z Larą Croft w roli głównej. Z pewnością nie ma tu nic do rzeczy fakt, że film jest po prostu słaby. Co to, to nie...
Z łatwością można jednak skojarzyć następujące fakty: Paramount jest własnością Viacom, a czy to nie Viacom ma właśnie sprawę w sądzie z Activision za to, że nie wypuściło kolejnego sezonu serialu telewizyjnego Star Trek? Przez to rzekomo nie sprzedają się gry Star Trek (firmowane przez Activision)... Aż miło popatrzeć, jak te dwie firmy dbają o siebie na wzajem i wytykają sobie wszelkie niedociągnięcia.
Tak, czy owak, następna cześć Tomb Raidera będzie firmowana przez Crystal Dynamics – może oni jeszcze wycisną coś z dorodnej Lary. Coś więcej niż tylko piersi... Eidos zapowiedział, że Core Design zostaje odsunięte od produkcji, a koncern przyjrzy się Core pod kątem opłacalności finansowania firmy. Czyżby wyrok śmierci?

■ **EyeToy kontratakuje!**
Sony planuje wydanie dwóch kolejnych gier z serii EyeToy – szykowane są EyeToy: Groove i EyeToy: Sports. Pierwsza będzie grą taneczną, a druga da nam wycisk zmuszając do ćwiczeń. Przypomnijmy: oryginalne EyeToy sprzedawane jest w zestawie z kamerą, która na bieżąco filmuje gracza i „wciela" go do gry. Nie używa się joypada, tylko ciała. Na ekranie widnieje lustrzane odbicie filmowanego gracza, który na przykład machając rękami wyciera ekran z niby-piany! Gra sprzedała się w nakładzie 250.000 kopii w samej Europie, z pewnością zrobi także furorę w Japonii. Zbaczymy, czy nowe EyeToye zostaną przyjęte równie ciepło.

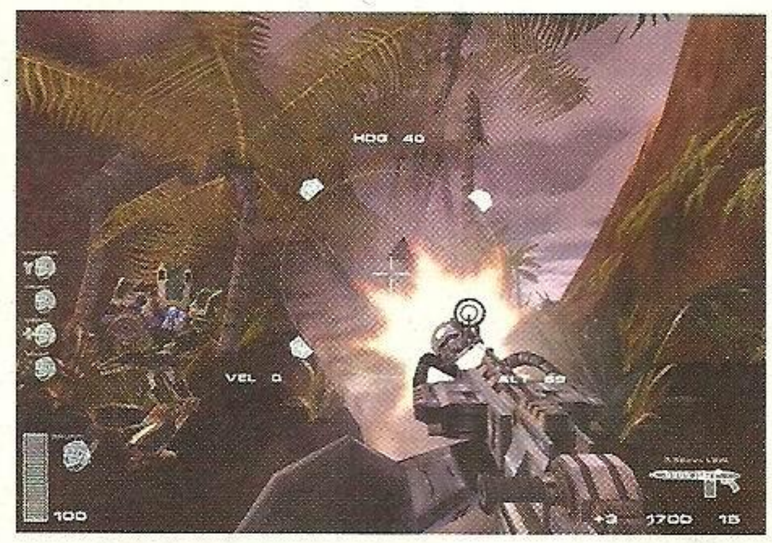
■ **Śniegowy Tony?**
Microsoft kończy prace nad kontynuacją Xboxowego Amped. Jednym z najważniejszych trybów w dwójce będzie „snowskating", stanowiący połączenie jazdy na desce z kółkami i snowboardem. Chodzi o zastosowanie krótkiej deski bez zaczepów na nogi, umożliwiającej wykonywanie nowych trików. Amped 2 wygląda zdecydowanie lepiej od pierwszej części i charakteryzuje się solidniejszą fizyką. Termin: jesień 2003.

Breed

■ **Developer:** Brat Design
■ **Wydawca:** CDV
■ **Platforma:** Xbox
■ **Termin:** zima

W bliżej nieokreślonej przyszłości nasza planeta zostanie najechana przez obcą cywilizację, która doprowadzi do zagłady ludzkości. Pozostali przy życiu ludzie znajdują się na statku kosmicznym USC Darwin, będącym akurat w trakcie rejsu. Gdy USC Darwin powrócił na Ziemię, jego załodze ukazał się powojenny obraz zniszczonego świata, zamieszkanego przez kosmitów, ochrzczonych przez nich mianem Breed. Oczywiście dzielni kosmonauci nie zamierzają przyglądać się ohydnym najeźdźcom, a stają z nimi do pozornie nierównej walki.
Tak zaczyna się fabuła najnowszego fpp, które łączy w sobie cechy strzelaniny i strategii. Przed graczem staną dwadzieścia cztery misje rozmieszczone w kilku sceneriach - będą pustynie, tereny górzyste, dżungla, a także wnętrze wspomnianego statku. W grze znajdzie się jedenaście pojazdów przydatnych podczas eksterminacji. Obok lekkich jeepów, opancerzonych transportowców i latających promów znajdzie się także cięższy sprzęt.

Element taktyczny wiąże się ze sporym zapleczem woskowym, które lata na pokładzie Darwina. W każdej chwili można wysłać na pole walki dodatkowe jednostki, zarządzić nalot na wskazany cel, albo sprowadzić na powierzchnię planety sprzęt bojowy. W Breed gracz nie jest ograniczony do kierowania jednym, konkretnym żołnierzem i może swobodnie przełączać się pomiędzy członkami grupy, a także wydawać rozkazy innym.
Z powodu kilku podobieństw do Halo (na przykład łudząco podobny jest projekt kasku) pojawiło się sporo dywagacji na temat oryginalności Breed. Martin Loehlein z Brat Design odpiera ataki stwierdzając, że „Halo ma bardzo małe etapy i bardzo proste cele misji, podczas gdy etapy w Breed są olbrzymie i oferują liczne zadania. Dodatkowo w Breed gracz podczas walki może kierować niemalże wszystkimi jednostkami swojej armii, zaś Halo ograniczało się jedynie do kilku pojazdów". Należy jednak pamiętać, że to Halo zrobiło furorę, panie Martin... Nie sposób nie skojarzyć sceny lądowania statku desantowego (z otwartym lukiem) z Halo. Także limit dwóch broni przypomina produkcję Bungie.
Breed wygląda ładnie, ale nie podnosi ciśnienia. Spora widoczność rozciągająca się aż po horyzont, słońce rzucające flary, bujające się na wietrze drzewa i rozchodzące falę ożywiają momentami smętny krajobraz. Nieco gorzej wypada jakość tekstur, ale za to gra utrzymuje odpowiednią liczbę klatek na sekundę. Obok trybu dla samotnego gracza wielką rolę ma odegrać multiplayer, także w Internecie. Autorzy chwalą się współpracą, jaka wystąpi pomiędzy członkami drużyny. Do pełnej kontroli nad niektórymi pojazdami potrzebnych będzie kilku żołnierzy, na przykład kierowca i strzelec.
Podsumowując – gra z pewnością warta jest uwagi... Oczywiście jeśli pojawi się przed Halo 2.



Worms 3D

■ **Developer:** Team 17
■ **Wydawca:** Sega
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Termin:** zima 2003

Team 17 w spokoju kończy prace nad Worms 3D, kolejną inkarnacją jednej z najpopularniejszych gier imprezowych.

Historia serii sięga zamierzchłych czasów Amigi, a robale rozpełzły się do tej pory po niemal na każdej konsoli – w tym nawet na GameBoyu. Jednak formuła Wormsów bez wątpienia się zużyła, a kolejny nie wnoszący wiele nowego sequel mógłby nie poradzić sobie na ciasnym rynku. Stąd przejście w pełne trzy wymiary... i to koniec nowości wszystko, jeśli wierzyć nagłówkowi informacji prasowej, dumnie krzyczącemu „Zabawa pozostała bez zmian – za to oprawa wami wstrząśnie!".
Na szczęście preparujący tę wiadomość PR kłamie, ponieważ dojdzie sporo nowości.

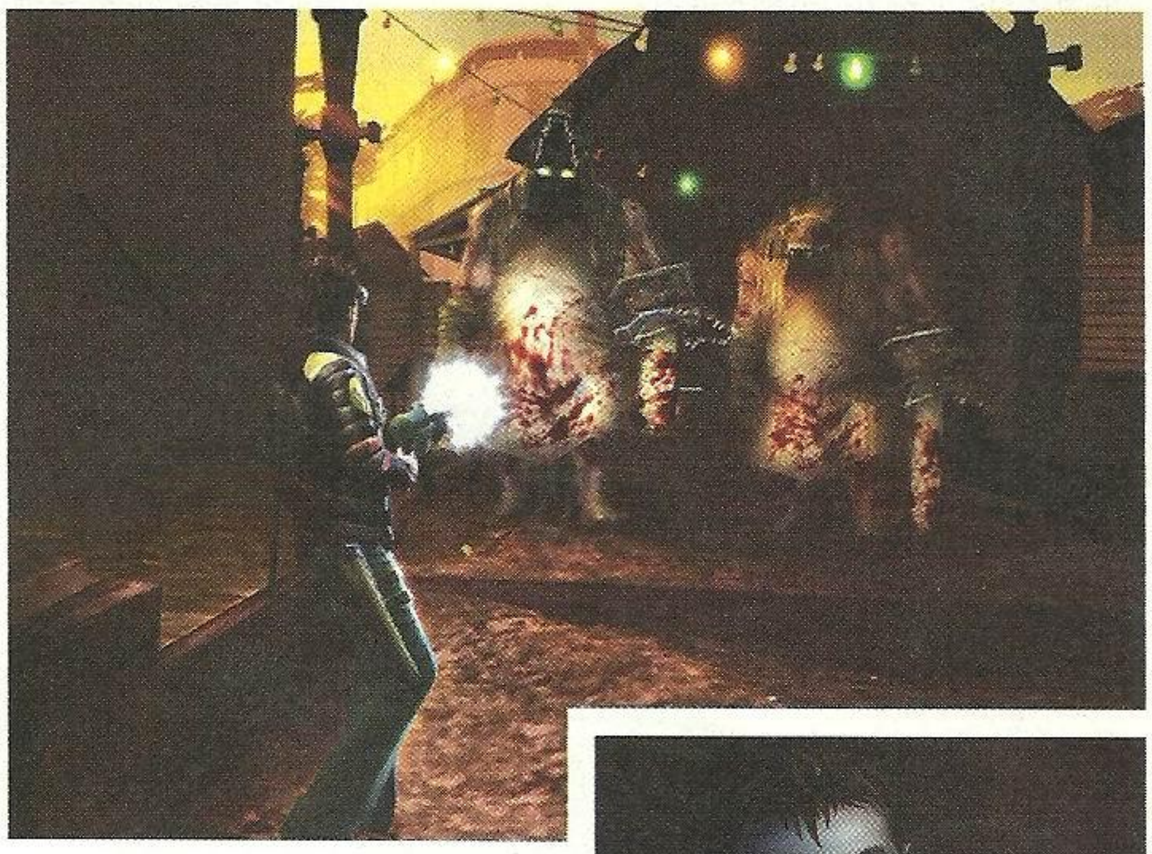
Przede wszystkim autorzy rozbudowują aspekt zabawy dla pojedynczego gracza; będą specjalne misje i zadania, za których wykonanie gracz otrzyma nagrody w postaci zestawów dźwięków, nowych planszy czy innych bonusów. W grze znajdzie się wielka encyklopedia wszystkiego, co z Wormsami jest związane (Wormopedia), a także – co bardzo nam się spodobało – tryb widoku z

oczu robala. Zmienne warunki pogodowe i losowy generator map także brzmią znakomicie. Za miesiąc sprawdzimy roboczą wersję Wormsów w akcji, a na razie – rzućcie okiem na kilka screenów. Prawda, że wygląda to bardzo intrygująco? Szczególnie nalot robactwa...

■ Spory (27 megabajtów) film z **Ghosthuntera** możecie obejrzeć wpisując w przeglądarkę WWW następujący adres: ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/Ghosthunter_video.mpg

Ghosthunter

■ **Developer:** Sony Cambridge
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Sony
■ **Termin:** zima 2003



Jak się okazuje, po ukończeniu MediEvila 2 jedna z naszych ulubionych ekip wchodzących w skład wewnętrznych studiów Sony – Sony Cambridge - została podzielona na dwa zespoły. Jeden pracował spokojnie nad Primalem, a efekty ich starań mogliście już sprawdzić. Nam gra bardzo przypadła do gustu, a to przede wszystkim ze względu na gotycki klimat, fantastyczne modele postaci i dość inteligentny scenariusz. Prawda, gra miała nieco błędów, ale i tak trzymała wysoki poziom.

Drugi zespół wziął długi urlop, a jego szef dostał następujące ultimatum od Sony: albo w dwa tygodnie wymyśli, co będą dalej robić, albo zajmie się MediEvilem 3. Co samo w sobie nie byłoby przecież złe. Ale jak wspomina James Shepherd – przez pięć lat pracy nad obiema częściami przygód Sir Daniela nie mogli już na niego patrzeć. I w tym momencie pojawił się Ghosthunter...

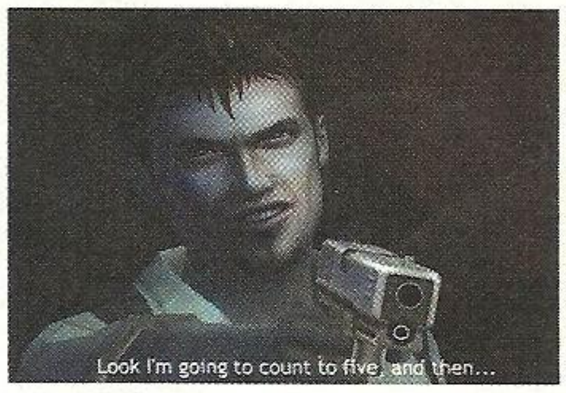
Głównym bohaterem jest Lazarus Jones, świeżo upieczony policjant i twardziel, jakich mało. Autorzy nie omieszkali pochwalić się, że Lazarus jest wzorowany na „najbardziej fachowej postaci wszech czasów" – czyli na Tyrelu Durdee, postaci granej przez Brada Pitta w filmie „Fight Club". Postawione włosy, delikatna bródka, podobna sylwetka i ciuchy – Lazarus rzeczywiście zdradza zamierzone podobieństwo do Pitta/Tyrela.

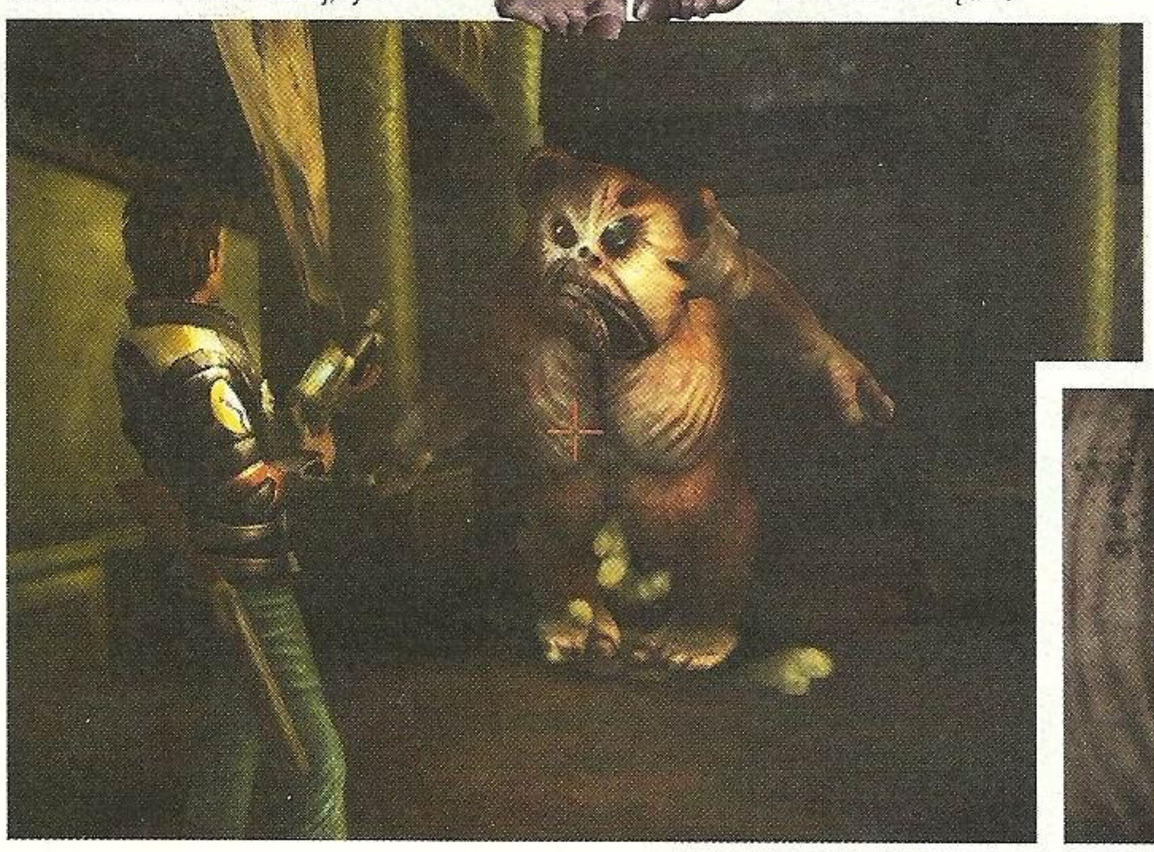
We fregmencie, w który miałem okazję grać Lazarus wraz ze swoją partnerką otrzymują dyspozycję sprawdzenia dziwnych hałasów w ratuszu. Przeczytałem o tym na ekranie, bo intro jeszcze nie było na swoim miejscu. Level rozpoczął się w piwnicy, gdzie po wejściu do jednego z pomieszczeń do pana Jonesa zaczyna przemawiać hologram z ekranu komputerowego. Okazuje się, że bohater został wybrany do walki z duchami, które urosły w siłę i chcą się wyrwać i tak dalej i tym podobne. Lazarus początkowo ma gdzieś to, co mówi do niego gadająca głowa i gra twardziela. Nagle odpada pół ściany, pojawia się big fakin monster i nie ma już wyjścia. Szybko podnosi leżącą (o dziwo!) nieopodal specjalną pukawkę do łapania duchów i zaczyna walczyć o życie.

Do tej pory bohaterem kieruje się przy pomocy analogowej gałki, tak, jak choćby w Resident Evil: Code Veronica. Gdy wchodzi walka, mimo widoku zza pleców bohatera sterowanie przełącz się na tryb znany z gier fpp. Lewą gałką przemieszczamy bohatera, a prawą celujemy z pukawki. Ducha trzeba najpierw pomęczyć przy pomocy celnych strzałów, a następnie cisnąć w niego specjalną skrzynkę, która zassie go do środka. Ghostbusters? Nie inaczej, tylko brak Venkmana, Stantza i Spenglera.

Włócząc się po ratuszu Jones w ciemnych miejscach używa latarki (efekt niewątpliwie inspirowany serią Silent Hill), jest świadkiem transformacji ślicznej pani w upiorną latawicę (którą naturalnie łapie do pudełka), a następnie słyszy krzyk swojej partnerki. Cięcie i widzimy panienkę w objęciach gnijącej paskudy w rycerskiej zbroi, która dziękuje za oswobodzenie z więzienia i coś tam mówi o wielkich planach wobec wybawicielki. Cięcie i demo się kończy. Krótko.

Pojmanie gołsta nie nastręcza kłopotów, podobnie jak sterowanie. Oprócz zasysarki Jones ma także rewolwer – innych przedmiotów póki co nie było. Na razie nie dostrzegłem jakiegoś specjalnego przełomu, ale trudno wyciągnąć daleko idące wnioski po obcowaniu z tak krótkim demem. Niewątpliwie gra zapowiada się ślicznie i zasuwa na silniku Primala – stąd znakomite modele postaci, fachowe oświetlenie i tekstury pierwszej klasy. Ma także doskonały dubbing. W ukończonej wersji pojawi się mnóstwo poziomów inspirowanych klasycznymi horrorami, jak „Teksańska Masakra Piłą Spalinową", czy „Psychoza". Gra nie wygląda jakoś specjalnie strasznie; węszę raczej pastisz – w końcu to autorzy MediEvila. Ghosthunter będzie



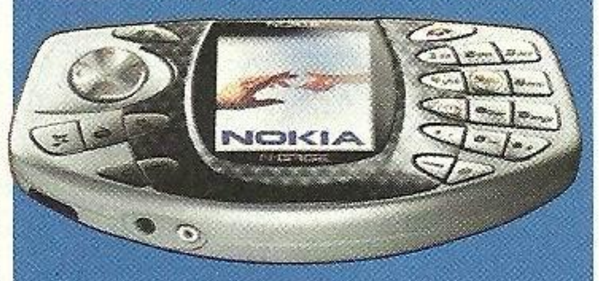


całkowicie liniową grą, prowadzącą gracza jak po sznureczku od początku do końca. Pozwólcie, że jeszcze raz podeprę się wypowiedzią Jamesa: „Ghosthunter jest całkowicie zaplanowany, od początku do końca. Osobiście mam już pierwsze siwe włosy, jestem żonaty i po prostu nie mam czasu na wielkie gry, których ukończenie wymaga ponad 35 godzin. Popatrzyliśmy na statystyki i ponad 80 procent graczy nie kończy gier, które kupuje. Po co zatem robić takie długie pozycje? Zamiast na czasie gry lepiej skupić się na doszlifowaniu systemu, tak, by sprawiał maksimum przyjemności. Gdybyście powiedzmy kręcili filmy, to czy pasowałoby Wam, że 80 procent ludzi wychodzi wcześniej, nie obejrzawszy zakończenia? Nam to nie odpowiada". Dość trafne spostrzeżenie, a taki pogląd od jakiegoś czasu zaczyna dominować wśród developerów. Przez co mamy krótsze gry, ale nie zawsze doszlifowane. Ale to już inna sprawa.

Na płytce z bardzo wczesną wersją gry znajdował się także zabawny filmik dokumentalny, coś w stylu „Making Of", które często ostatnio można znaleźć na filmach DVD (i niektórych grach). Okazuje się, że ekipa – by lepiej odtworzyć w grze klimat nawiedzonych miejscówek – wybrała się do kilku lokacji, w których podobno straszy. A wraz z nimi dwoje parapsychologów, badających otoczenie dziwnymi licznikami, robiących szalone miny i dających wykład o „dużym stężeniu ektoplazmy w tym pomieszczeniu". Całkiem to interesujące i pouczające. Nie chciałbym nocować w domu, w którym słychać w nocy szloch małej dziewczynki, której kiedyś przytrafiło się tam coś złego. **[Gulash]**

newsflash

■ Nokia N-Gage w Polsce: 7.10.2003



Osiemnastego sierpnia w siedzibie polskiego oddziału Nokii miał miejsce przedpremierowy pokaz N-gage. Do testów otrzymałem prawie finalną wersję konsolki. N-gage, którego zobaczycie w sklepach będzie wyglądał tak samo, tylko oprogramowanie zostanie jeszcze trochę poprawione. Wprawdzie to, na którym działała konsolka było już dopracowane i przez kilka godzin zabawy nie zauważyłem poważnych błędów to mniejsze się zdarzały. Ciekawostką jest program umożliwiający ściąganie screenów z gier. Bardzo przydatna sprawa dla recenzentów, ale i graczy, którzy za pomocą ściągniętego i wysłanego obrazka będą mogli sobie nawzajem pomagać. W Tomb Raiderze jest nawet opcja nagrania krótkiego filmu, co też udało mi się bez najmniejszego problemu.

Jeśli chodzi o samą konsolkę, sprawuję się doskonale, choć niewielkie zastrzeżenia mam do wciskanego krzyżaka. W grach sprawuje się wyśmienicie, nawet w tych wymagających szybkiego reagowania, ale przypisano mu również funkcje zatwierdzania poprzez wciśnięcie w dół. Problem polega na tym, jego że środek jest wklęsły, co nie ułatwia sprawy. Reszta przycisków jest dobrze rozłożona i ma wystarczającą wielkość. Piątka i siódemka są wypukłe –to główne przyciski wykorzystywane w grach.

Mieliśmy nadzieje, że Nokia poprawi niefortunnie umieszczone gniazdo kart. Niestety. Czy nie można było wykonać czytnika, do którego karty wsuwałoby się z zewnątrz? Takie rozwiązanie od dawna istnieje w świecie aparatów cyfrowych, A tu? Chcę pograć – otwieram pokrywę, wyjmuję baterię, wkładam kartę, potem baterię i zakładam pokrywę. Chcę posłuchać mp3 – to samo.

Do przetestowania dostałem stertę gier na malutkich MultiMedia Card: Tomb Raidera, Tony Hawk's Pro Skater, Moto GP, Pandemonium, Super Monkey Ball, Virtua Tennis, Sonic N, Puzzle Bobble i Puyo Pop. Kolejność jest nieprzypadkowa.

TR, THPS i Pandemonium wyglądają dokładnie tak, jak na PSX, choć TR zdarzało się jeszcze od czasu do czasu chrupnąć. Moto GP firma THQ napisała od nowa. Animacja jest bardzo płynna, ale teren dorysowuje się trochę za blisko. Super Monkey Ball jest w pełni trójwymiarowe i lekko obcięte w stosunku do wersji na duże konsole. Oprócz grafiki największą rewolucją jest zastosowanie Bluetooth. Koniec z krótkimi kabelkami i mocno ograniczającą ruchy podczerwienią. Konsolki synchronizują się bardzo szybko, a podczas gry nie ma absolutnie żadnych spowolnień, czy przekłamań. Sprawdziłem - w trakcie zabawy mój towarzysz swobodnie chodził sobie po całym pomieszczeniu. Połączenie zostało zerwane dopiero wtedy, gdy wywędrował daleko na korytarz.

Myślę, że ten sprzęt ma realne szanse na odniesienie sukcesu. Osobiście obok zaawansowanych gier bardzo podobają mi się inne możliwości N-gage – komunikacja na wszelkie sposoby (MMS, SMS, rozmowy, e-mail, gprs), oraz personalizacja (wgrywanie aplikacji, mp3, obrazków, dzwonków, tapet, fotek...). A kiedy N-gage wejdzie na rynek nie trzeba będzie długo czekać, aż pojawią się tony darmowego, legalnego oprogramowania, które zaraz po grach bardzo umilą życie jego użytkownikom. Śledzimy dalsze losy N-gage z uwagą. **[OG]**

■ Film z **Mario Golf** znajdziecie tutaj: **http://ruliwebfile.intizen.com/mpeg3/nintendo/mariogolf01.mpg**

newsflash

■ **Samarytanie z Nintendo**
Nintendo razem z fundacją Starlight Children's Foundation oświadczyły, że planują wyposażyć szpitale w stanie Waszyngton w Gamecube Fun Center. Będą to specjalnie przygotowane pokoje z konsolami, grami, ciekłokrystalicznym telewizorem i odtwarzaczem DVD. W sumie akcja obejmie 500 szpitali.

■ **Now!**
Microsoft zapowiedział, że już wkrótce dołączy nową usługę do Xbox Live, nazwaną Live Now. Teraz gracze będą mogli łączyć się z siecią automatycznie, za każdym razem, gdy włączają konsolę, podglądać w co grają znajomi oraz odbierać oficjalne oświadczenia dotyczące między innymi nowych plików dostępnych do ściągnięcia.

■ **Kudosy po raz trzeci**
Długo oczekiwany sequel Project Gotham ukaże się 18 listopada! Gra w dalszym ciągu, od czasów swojego pierwowzoru na DC pod tytułem Metropolis Street Racer, wykorzystuje system punktów zwanych kudos, które otrzymuje się za szybką i efektowną jazdę.

■ **Nintendo w Chinach**
Jak wynika z raportu Asahi Shimbun, Nintendo planuje zaatakować rynek chiński! Firma nie zdecydowała się jeszcze, które produkty pojawią się w oficjalnej dystrybucji w Chinach, ale wiadomo, że potrzebna będzie nowa taktyka marketingowa.

■ **Zestaw GBA e-Reader**
Od 13 października do GBA dołączany będzie e-Reader, gra Donkey Kong Jr. i zestaw e-kart za darmo. Nintendo zapowiedziało także wydanie trzech kolejnych serii kart, umożliwiających zdobywanie dodatków do gier. Będą to Pokemon Battle, Super Mario Advance 4 i Game & Watch. Dwie pierwsze ukażą się 20 października, natomiast trzecia wyjdzie 17 listopada.

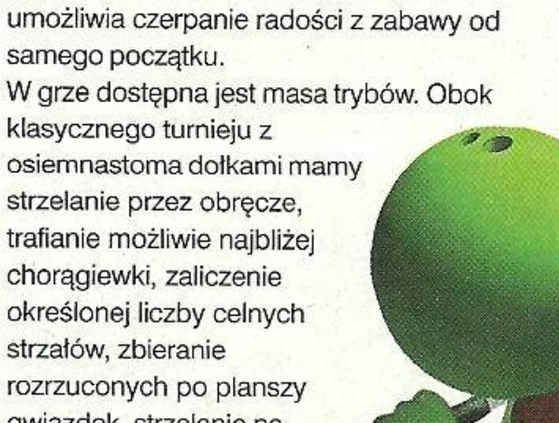
■ **Nowy R-Type**
Metro3D zapewniło sobie prawa do wydania R-Type Final we wszystkich krajach z systemem PAL. R-Type to jedna z kultowych strzelanin, której historia sięga ponad dziesięć lat wstecz. W najnowszej części na PS2 znajdzie się ponad 60 statków!

■ **Phantom, czyli go nie ma**
Infinium Labs opublikowało specyfikację swojej najnowszej konsoli pozwalającej na odpalanie gier z PC i tych specjalnie przygotowanych dla systemu! Phantom, bo tak nazywa się nowe urządzenie, pracuje na jądrze Windows XP. Konsola wyposażona jest w procesor taktowany zegarem 3.0Ghz i 256MB RAMu na DDRach. Na pokładzie siedzi układ graficzny od Nvidii i płyta pochodząca od Intela. Phantom wyposażony jest w dysk o pojemności ponad 100GB i obsługuje dźwięk w systemie Dolby Digital 7.1. Jedną z najważniejszych funkcji konsoli jest obsługa sieci, która ma stać się jedynym źródłem nowych gier. Prezentacja Infinium Lans została przyjęta ze złośliwymi uśmiechami. Tym bardziej, że nie wiadomo, czy uregulowano wszystkie sprawy prawne. Na dobrą sprawę, oprócz dwóch renderingów marnej jakości, jeszcze nikt nie widział tego na oczy – prawdziwy Phantomas!

Mario Golf Toadstool Tour

■ **Developer:** Camelot Co. Inc.
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** wrzesień 2003

W swojej karierze Mario był już bohaterem platformówki, ścigał się gokartami, czynił powinności lekarskie, zaliczył erpega i nadszedł wreszcie czas, by ponownie zajął się golfem. Toadstool Tour pod wieloma względami przypomina swojego poprzednika – Mario Golf na N64. Klasycznie dla produkcji hydraulikiem, wszystko jest bardzo kolorowe i utrzymane w duchu Nintendo. Soczyście zielona trawa, złoty piasek, czy latające nad polem zwierzątka i białe chmurki na błękitnym niebie nie pozostawiają wątpliwości co do rodzinnego charakteru tej produkcji.
Mechanizm gry jest dość prosty i nie potrzeba wiele czasu, by zrozumieć zasady golfa. Dla bardziej wymagających istnieje tryb ręcznego celowania, pozwalający na większą swobodę. Tryb automatyczny natomiast umożliwia czerpanie radości z zabawy od samego początku.
W grze dostępna jest masa trybów. Obok klasycznego turnieju z osiemnastoma dołkami mamy strzelanie przez obręcze, trafianie możliwie najbliżej chorągiewki, zaliczenie określonej liczby celnych strzałów, zbieranie rozrzuconych po planszy gwiazdek, strzelanie na czas i kilka innych. Zadbano także o zabawę w tybie multiplayer. Obok Maria do sportowej walki staną wszyscy jego przyjaciele: Luigi, Wario,



Waluigi, Peach, Donkey Kong, Koopa i reszta maskotek spod znaku wielkiego N. Tak naprawdę, jedyna różnica pomiędzy postaciami polega na rodzaju efektu, który oglądamy przy trafieniu w piłkę z maksymalną mocą. Mario na przykład wystrzeliwuje ją spowitą płomieniami, a Birdo wywołuje tęcze na niebie.
Pola golfowe zostały zaprojektowane z pomysłem i typowym dla Nintendo humorem. Co chwila trafia się jakiś drobiazg przypominający jedną ze starszych gier japońskiej firmy. Na polach znajdują się różne przeszkody, jak skacząca kula na łańcuchu (Mario64?), która tylko czeka by zjeść

przelatującą obok piłkę. Dodano także charakterystyczne zielone rury sterczące z ziemi. Gdy piłka wpadnie do środka, zostaje przeniesiona w specyficzny punkt na planszy. Wszystko to sprawia, że gra nabiera bardziej zręcznościowego charakteru.
Wizualnie Mario Golf prezentuje się doskonale. W istocie sam Mario nigdy nie wyglądał lepiej! Widać, że GC hojnie dzieli polygony. Tekstury są bardzo soczyste, trójwymiarowa trawa licząca setki źdźbełek aż wyłazi z ekranu, a efekty pojawiające się za lecącą piłką potrafią wywołać uśmiech. I wszystko byłoby dobrze, ale czy tego właśnie oczekują posiadacze GameCube?

I-Ninja

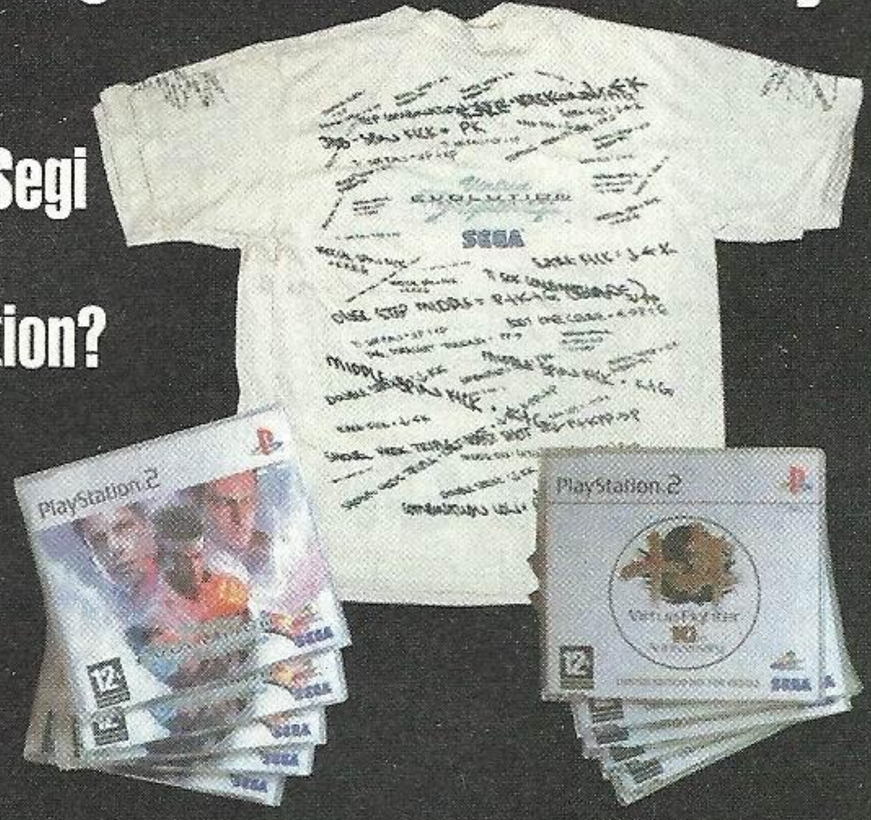
■ **Developer:** Argonaut
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** listopad 2003

I-Ninja to kolorowy platformer przywodzący na myśl klasykę gatunku, z bohaterem o arbuzokształtnej głowie ubranym w drewniane sandały. I choć niewielki ninja wygląda całkiem przyjaźnie, potrafi skopać kilka tyłków! Jak przystało na rasową platformówkę bohater będzie dysponował pokaźnym zestawem ruchów. Od podstawowych ataków i uników, przez bieganie po ścianach i wykorzystywanie ostrza miecza jako śmigła, aż po ślizganie się na rurkach (jak w Sonicu czy Ratchecie) i wyskakiwanie z halfpipe'ów! Do tego będzie jeszcze stanie na dwóch palcach, bujanie się na linie, miotanie shurikenami i wszystko to, co prawdziwy plaformowy ninja umieć powinien.
Sporo zabawy ma dostarczyć walka. Gracz dysponuje dwoma atakami – szybkim i mocnym. Pierwszy przydaje się, gdy zostaniemy otoczeni, natomiast drugi zabija przeciwników jednym strzałem. Po tym jak oberwą, stoją około sekundy w bezruchu, po czym efektownie rozdzielają się na dwie części niczym rozcięty banan! Typowo platformowe etapy porozdzielane są bardziej zręcznościowymi poziomami, jak na przykład jazda na beczce pełnej prochu, która obraca się w kierunku przeciwnym do biegu małego wojownika. Beczkę trzeba przetransportować do klatki by tam ją zdetonować otwierając zuchowi drogę do końca etapu. Oczywiście po drodze trzeba uważać na płomienie, ruchome platformy i inne przeszkody. Pojawią się także walki robotów, swojego rodzaju kręgle z wielką kulą i przeciwnikami poustawianymi w trójkątnych polach, a także wiele, wiele innych atrakcji. Etapy są ciekawie zaprojektowane i nie ma mowy o wpychaniu jakiś dodatków na siłę. Cel każdego poziomu jest prosty - zdobyć umieszczony na końcu żetonu.
Gra utrzymana jest w komiksowym klimacie, balansującym pomiędzy mrokiem i powagą, a specyficznym, lekko kopniętym humorem. Na niebie świeci powykręcany księżyc, panuje

półmrok, a dookoła biegają mali ninja z wielkimi głowami. Uczucia bohatera wyrażają brwi wystające spod maski. Gdy atakuje, zwęża brwi ze złości, a gdy obrywa - podnoszą się do góry. Głos malucha można usłyszeć podczas przerywników oglądanych pomiędzy misjami – i nie brzmi on wcale dziecinnie. Prosta, ale charakterystyczna grafika wygląda bardzo przyjaźnie. Animacja jest niesamowicie płynna, nie ma mowy o spowolnieniach. Wszystko doskonale komponuje się w zgrabny produkt. Klimat, mnogość ruchów, plansze, poziomy zręcznościowe, styl grafiki, dźwięk i mnóstwo niespodzianek, którymi częstuje nas Argonaut brzmią jak przepis na dobrą grę.

KONKURS! VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Do wygrania: pięć egemplarzy Virtua Fighter Evolution, pięć egzemplarzy Virtua Fighter 10th Anniversary Edition i trzy koszulki VF4EVO!



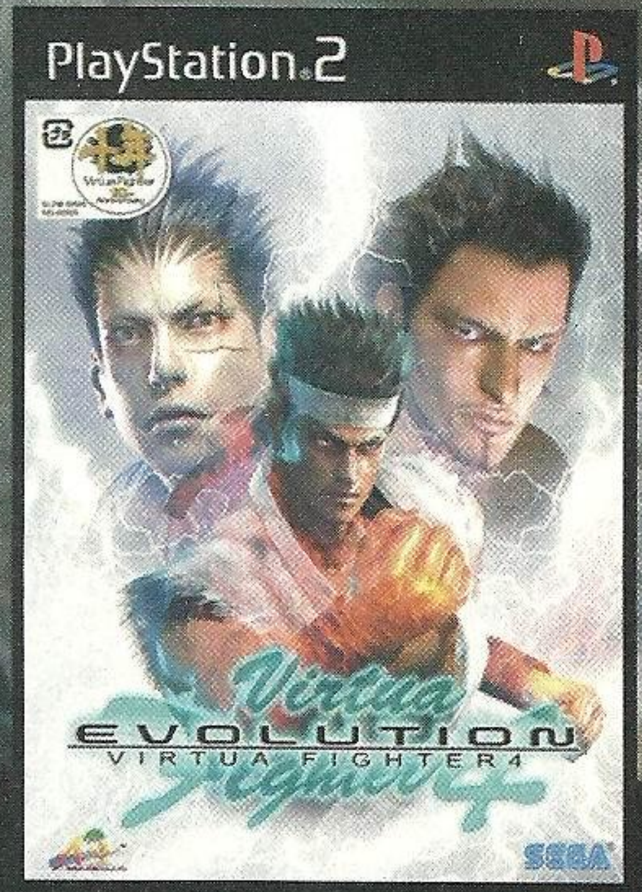
Pytanie: który zespół Segi jest odpowiedzialny za Virtua Fighter 4 Evolution?

a) Smilebit
b) AM2
c) Hitmaker

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C)

Koszt jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Sponsorem konkursu jest firma CD Projekt



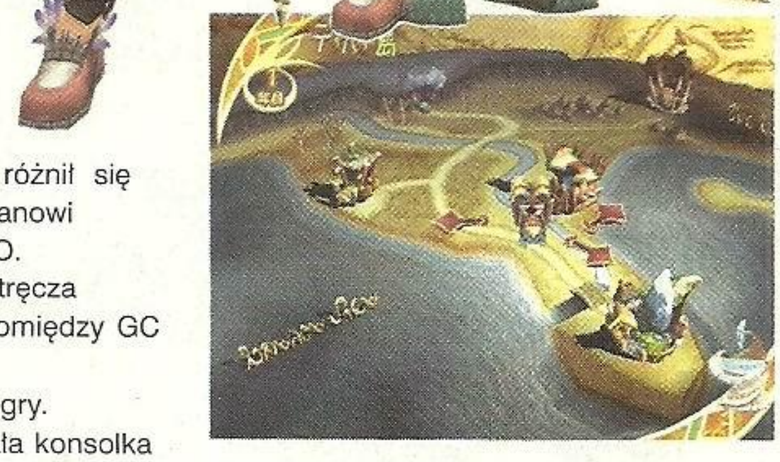
Zwycięzcy poprzednich konkursów:
X-Men 2: Jarosław Wujec, Waldemar Muszkiet, Dominik Sierakowski, Maciej Witkowski, Krzysztof Niekraszewicz
War of the Monsters: Adrian Stelmach, Marcin Dobrowolski
Silent Hill 3 gra - Piotr Molenda, Mariusz Wijcik, Tomasz Rudnik
Silent Hill 3 koszulka - Marek Szkibel, Łukasz Smulik, Grzegorz Kamiński, Konrad Orliński, Piotr Smoliński.

■ Bardzo fadny, ważący blisko 20 megabajtów trailer FF:CC ściągniecie wpisując adres:
http://www.nintendo.co.jp/ngc/gccj/ffcc_vp.mpg

Final Fantasy: Crystal Chronicles

■ **Developer:** Game Designer's Studio ■ **Wydawca:** Square Enix
■ **Platforma:** GameCube ■ **Termin:** luty 2004

Po długiej przerwie Nintendo i Square ponownie połączyły siły. Po tym, jak stosunki pomiędzy gigantami poprawiły się w marcu ubiegłego roku, Nintendo wyasygnowało sporą sumę pieniędzy ze swojego funduszu „Q-Fund" na sfinansowanie nowego zespołu developerskiego. Na czele utworzonego Game Designer's Studio stanął Akitoshi Kawazu, człowiek odpowiedzialny za Legend of Mana. Teraz przyszło mu zmierzyć się z produkcją kolejnej części FF, która dyskretnie dystansuje się od kilkunastoletniej tradycji serii.
Ale zacznijmy od początku. Crystal Chronicles opowiada historię karawany, która raz do roku podróżuje w poszukiwaniu specjalnej wody potrzebnej do ładowania mocy tytułowych kryształów. Wytwarzają one ochronne pole niezbędne do przeżycia. Każdy, kto wyjdzie poza zasięg błyszczącego kamienia narażony jest na śmiercionośne działanie tajemniczej mgły osnuwającej krainę.
Na początku gry tworzymy postać. Do wyboru są cztery główne klasy i osiem typów, plus płeć bohatera. Fabuła zaczyna się w momencie, gdy opuszczamy rodzinną wioskę i wyruszamy w poszukiwaniu wspomnianej wody. Świat podzielony został na części, które w miarę przechodzenia gry stają się dostępne. Crystal Chronicles zdecydowanie bardziej stawia na rozrywkę, niż fabułę. Największą nowością jest wprowadzenie walk odbywających się w czasie rzeczywistym. System łączy w sobie typowe przeskakiwanie po menu z bardziej zręcznościowym podejściem bez podziału na tury (trochę przypomina to Phantasy Star Online, w którym po każdym ataku nasza postać musiała chwilkę stać w miejscu, by dać przeciwnikowi czas na ruch). Ataki wyprowadzane są przy użyciu trzech przycisków, a postać może swobodnie biegać między przeciwnikami. Gdy zostaniemy zaatakowani nie ma rozmywającego się ekranu ani przeniesienia na arenę – wszystko dzieje się na miejscu, na bieżąco.
Każda postać ma sześć slotów, do których przypisuje się ruchy, np. silny cios, czy leczenie. Przytrzymanie guzika odpowiedzialnego za atak powoduje zwiększenie jego mocy. Nauka magii została zastąpiona przez kolorowe kryształy, pozwalające na odpalenie jednego czaru. W czasie walki ogromne znaczenie ma konieczność przebywania w zasięgu kryształu. Gdy trzymamy go w rękach, nie możemy atakować, natomiast biegając z nim regenerujemy energię.
Jednym z najważniejszych aspektów najnowszej części FF jest multiplayer. Jednocześnie może grać do czterech graczy, którzy wspólnie wyruszają w poszukiwaniu bossa broniącego dostępu do niezbędnego płynu. Po wykonaniu zadania mija rok i pojawia się nowy świat do zbadania. Teoretycznie więc gry nie da się ukończyć. Raczej chodzi w niej o tworzenie postaci i pracę zespołową (która wymuszona jest przez konieczność przebywania w pobliżu jednego kryształu). Gracze muszą więc trzymać się razem, a podczas walki mogą zmieniać osobę niosącą kryształ, by pozwolić jej zregenerować utracone siły. Żeby ułatwić grę pojedynczemu graczowi, zaraz po wyjeździe z osady pojawia się Mog - skrzydlaty stworek, który chętnie nosi za nim kryształ.
Według autorów tryb dla samotnego gracza nie będzie różnił się niczym od multiplayera, co stanowi kolejne podobieństwo do PSO.
Bardzo wiele problemów nastręcza rozszyfrowanie współpracy pomiędzy GC a GBA, która jest jednym z fundamentalnych elementów gry.
Pospiesznie donosimy, że mała konsolka NIE jest konieczna do gry w najnowsze FF, ale bardzo ułatwia wiele rzeczy, szczególnie w trybie dla kilku graczy. Chodzi między innymi o wyświetlające się na ekranie GBA menu, które nie zasłania całego ekranu telewizora i pozwala swobodnie działać naszym partnerom. Możliwe jest także, by część osób grała na padach, a reszta na GBA (który w tej sytuacji zastępuje kontroler do GCN).
Jeżeli chodzi o oprawę nowego Finala, trzeba przyznać, że jest na co popatrzeć. Szczególne wrażenie robią efekty świetlne, na przykład błękitna wiązka zaznaczająca okrągłe pole działania kryształu, błyski wtórujące czarom i zwykłe oświetlenie pomieszczeń. Modele postaci zostały zaprojektowane w specyficznym, dorosło-dziecinnym stylu i pomimo prostoty prezentują się okazale. We wszystkim widać rękę japońskiego artysty – piękne krajobrazy z wodospadami, przerośnięte, kolorowe grzyby, kręcące się powoli wiatraki z okrągłymi dachami, a także dopracowane menu. Aż miło się na to wszystko patrzy. Udźwiękowienie jest charakterystyczne dla serii, ze stylową muzyką, która potrafi zarówno wprawić w sen, jak i rozgrzać do walki.
FF: Crystal Chronicle z pewnością zapowiada się jako jeden z ciekawszych zręcznościowych rpg na GCN. Gra zawiera mnóstwo nowatorskich rozwiązań i jest swoistym ukłonem w stronę nowej widowni, która pragnie szybkiej akcji. A jak przyjmie się wśród starych wyjadaczy, którzy są razem z Final Fantasy od kilkunastu lat? Tego dowiemy się dopiero w lutym.



■ Film prezentujący **Spawna** w akcji zassiecie pod adresem: **http://www.xboxmedia.net/movies2/spawn1.html**, **http://www.xboxmedia.net/movies2/**, natomiast **Wrath** - tutaj: **ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/Wrathtrailer_1.mov**

Wrath Unleashed

■ **Developer:** The Collective
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** LucasArts
■ **Termin:** luty 2004

Wrath Unleashed to unikalne połączenie strategii, gry akcji i szachów, wzorowane na wydanym kilkanaście lat temu Archon (pamiętacie?). Taki powrót do korzeni ma swoje dobre i złe strony. Ale po kolei. W bliżej nieokreślonych czasach do walki stanęły cztery królestwa odzwierciedlające żywioły: ogień, woda, powietrze i ziemia. Każdy z nich ma swoje mocne i słabe strony, lecz cel pozostaje zawsze jeden – pokonać wroga.

Można zrobić to na dwa sposoby. Pierwszym jest przejęcie kontroli nad rozmieszczonymi na planszy świątyniami, a drugi to zabicie przywódcy przeciwników. Na początku wybieramy żywioł i budujemy armię składającą się z przeróżnych bestii. Są centaury, giganci, smoki, dżiny, ogry, jednorożce i mnóstwo innych, pociesznych stworzeń. „Nasze potwory wyglądają zupełnie inaczej, niż się tego spodziewacie" – mówi Dan Mycka o projektach. Główny projektant, James Farley dodaje zaś: „Chcemy, by nasze projekty były jednocześnie przystępne dla zbiorowej wyobraźni, ale także zaskakiwały świeżością". W efekcie każda postać składa się z ponad piętnastu tysięcy polygonów, a styl grafiki jest dość specyficzny i nie każdemu przypadnie do gustu.

Akcja rozgrywa się na jednej z dwudziestu dostępnych map podzielonych na heksagonalne pola.

Jednocześnie na planszy może znaleźć się do czterech graczy kierujących swoimi armiami. Zabawa zaczyna się w momencie, gdy wskoczymy na pole zajmowane przez przeciwnika. Akcja przenosi się wtedy na generowaną losowo arenę, utrzymaną w scenerii opisanej przez pole. Tutaj - w pełnym 3D - dochodzi do brutalnej walki, różniącej się wiele od typowej bijatyki. Sceneria, w której przyjdzie nam się bić ma zasadnicze znaczenie – każdy z żywiołów ma jeden krajobraz, w którym czuje się najlepiej, dwa w miarę obojętne i jeden wpływający negatywnie na wszystkie parametry postaci. Każdy wojownik ma szereg ataków różniących się siłą, szybkością i zasięgiem oraz kilka czarów i ruch specjalny. Walka jest nieskomplikowana, a sterowanie niewiele zmieniło się od czasów wspomnianego Archona. Co raczej nie jest zaletą. Obok trybu kampanii z trzynastoma misjami nie zabraknie również multiplayera, który został pozbawiony części strategicznej i pozwala na rozkoszowanie się czystą walką. Podobnie działa Team Batlle, z tą różnicą, że tu zdobywać się będzie punkty, aby potem wymienić je na kolejne jednostki. Odpowiednia równowaga pomiędzy elementami strategicznymi i akcją wydaje się być kluczowym celem autorów. Wrath Unleashed ma spory potencjał i z przyjemnością przywitamy ukończoną wersję w redakcji.

newsflash

■ **FIFA ma gwiazdy, PES - miód.**
Z okładek FIFA 2004 świecić twarzami będą Alessandro Del Piero, Ronaldinho oraz Thierry Henry.

■ **Nowy DragonBall Z**
Atari wyda sequel DargonBall z Budokai na PlayStation 2. Gra ma zawierać siedem nowych fuzji, osobny tryb dla pojedynczego gracza, nowych przeciwników i specjalny system cieniowania postaci nazwany Toiyama Shading – od nazwiska autora serii. Gra powinna trafić na półki sklepów w grudniu.

■ **Animal Crossing w Europie!**
Nintendo nie raz potraktowało Europę po macoszemu – długie oczekiwanie na przeniesienie gier do systemu PAL zawsze były zmorą posiadaczy konsol tej firmy. Podobnie wygląda sprawa z Animal Forest, kultową w USA pozycją, która do tej pory nie znajdowała się w planach wydawniczych „wielkiego N" na Europę. I nagle... Gra ukaże się, ale dopiero w pierwszym kwartale 2004 roku. Lepiej późno, niż wcale. Jeszcze napiszemy o tej szalenie intrygującej pozycji.

■ **Obniżki cen w USA**
Cena GameCube w USA została obniżona do 99 dolarów. W odpowiedzi na to Sony zapowiedziało za 199 dolarów zestaw, w skład którego wchodzi konsola PS2, Network Adaptor i gra ATV Offroad Fury 2.

■ **Syreny, krwiożercze syreny!**
Japoński oddział Sony pracuje nad horrorem The Sirens. To wszystko, co wiemy. Oto pierwszy screenshot.

Spawn

■ **Developer:** Point of View.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** zima 2003

Znany kiedyś jako Al Simmons, powrócił po śmierci w roli wysłannika Szatana by pomóc swojemu nowemu panu zawładnąć nad światem. Opowiedział się jednak przeciwko niemu i stanął do walki ze złem... Wymyślony przez Todda McFarlane'a Spawn już niedługo ponownie zagości na konsolach. I choć jego wcześniejsze doświadczenia z grami były dość przeciętne, to zapowiada się, że rok 2003 ujrzy nie tylko powrót herosa, ale także najlepszą pozycję opartą na komiksowej licencji Spawna.

Dlaczego? Po pierwsze, przy tworzeniu gry współpracuje sam Todd. Po drugie, zespół odpowiedzialny za Soul Calibur 2 zapewnił pomoc przy opracowaniu unikalnego systemu wywijania toporem. I po trzecie, w grze będzie mnóstwo ostrej akcji, krwi i wyżywki, a to, moi drodzy, zawsze przyciąga. Obok wspomnianego topora w grze ujrzymy potężny arsenał broni, począwszy od pistoletów, przez obrzyna, a kończąc na minigunie z szalejącymi lufami. Obok ziemskiego sprzętu pojawi się parę piekielnych dodatków. Na pierwszy plan wysuwają się łańcuchy z długą listą zastosowań. Można nimi bić, łapać, przyciągać, a także używać ich do zbierania niedostępnych bonusów. Bardzo ciekawie wygląda łapanie przeciwnika dwoma łańcuchami i powolne rozciąganie go na boki, co owocuje latającymi kawałkami mięcha i fontanną krwi. Nie zabraknie też słynnego płaszcza, i choć przez większość czasu pozostaje niewidoczny, to pokazuje się przy skoku, umożliwiając szybowanie w powietrzu. Do tego zestawu dochodzi jeszcze sześć piekielnych mocy z miotaniem kulami nekroplazmy, szybkim bieganiem, czy zwalnianiem czasu.

Fabuła rozrywa nas pomiędzy światem dobra i zła. Szatan (Malebogia), jak zwykle, chce zawładnąć światem. Natomiast anioły postanowiły wygrać walkę poświęcając wszystkich ludzi i doprowadzając do zniszczenia planety. Musimy więc nie tylko powstrzymać szerzące się zło, ale także realizację iście szatańskiego planu aniołów. Gra rozpoczyna się w Nowym Jorku, potem przenosi nas do piekieł, a następnie nieco wyżej, nad chmurki.

Rozgrywka bardzo przypomina Devil May Cry. Zarówno system walki jak i kilka szczegółów (zdobywanie dusz, które przelicza się na grową walutę oraz sklep z nowymi broniami i

upgrade'ami) od razu przywodzi na myśl przygody Dantego. Główna różnica polega na tym, że w Spawnie wszystko jest brutalniejsze i dzieje się szybciej.

Projekty etapów są proste, z pojedynczymi rozgałęzieniami drogi, ale zadbano o odpowiedni wystrój scenerii. Gra zdecydowanie bardziej stawia na akcję niż eksplorację, co jednak nie kłóci się z tradycją Spawna. Modele postaci są dopracowane, co najlepiej widać po samym bohaterze. Podczas walki przygrywają rockowe kawałki, które idealnie pasują do klimatu gry. Jeżeli lubicie szybką i ostrą akcję w stylu DMC (a kto nie lubi?) to Spawn powinien dostarczyć Wam sporo radości.

Goblin Commander Unleash the Horde

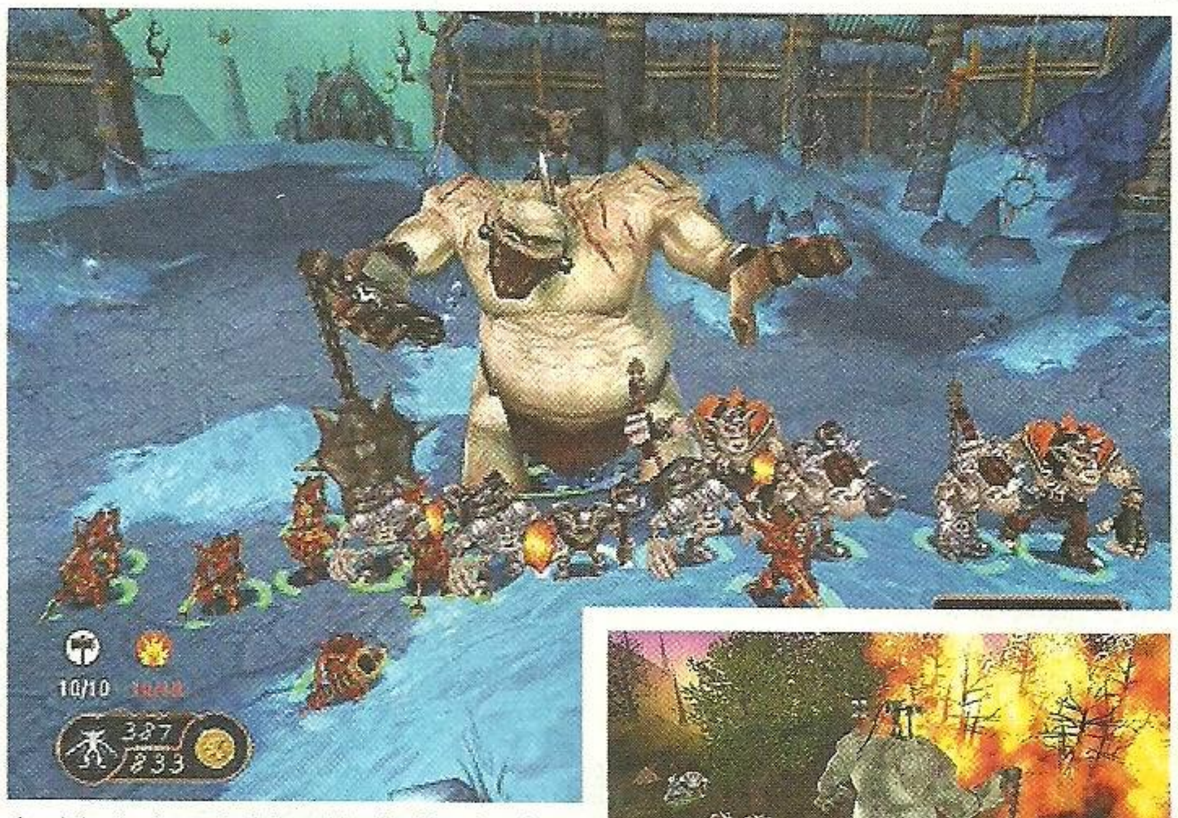
- **Developer:** Jaleco
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Jaleco
- **Termin:** zima 2003

Szkoccy bracia Ron i Chris Millar, niegdyś pracownicy Blizzard i współautorzy Warcrafta, Diablo i Starcrafta z pewnością mają spore doświadczenie w robieniu strategii czasu rzeczywistego. Dlatego ich najnowszy projekt wzbudza równie dużo zainteresowania, co nadziei na dobrą strategię, których na konsolach jest przecież jak na lekarstwo.

Goblin Commander przenosi nas do świata Ogriss zamieszkiwanego przez pięć klanów goblinów. Każdy z nich zasiedla część krainy i wydobywa z niej surowce potrzebne do pracy gigantycznej maszyny stworzonej przez Fraziela, przedstawiciela rasy ludzkiej i przy okazji czarnoksiężnika władającego Ogriss. Na czele każdego klanu stoi tytułowy dowódca goblinów, który za pośrednictwem magii utrzymuje pełną kontrolę nad pracownikami ze swojego terenu. Co jakiś czas wszyscy dowódcy zgłaszają się do Fraziela, by złożyć mu raport i odebrać nowe wytyczne.

Fabuła gry rozpoczyna się w momencie, gdy Fraziel niespodziewanie znika, a w harmonię świata Ogriss wkrada się chaos i rozpoczyna się wojna. Do akcji wkracza gracz - jako Grommel, dowódca klanu Stonekrusher musi zjednoczyć gobliny i rozwiązać zagadkę zaginięcia czarnoksiężnika. Nie zaskoczymy chyba nikogo odkrywając, że Fraziel ma swój niecny plan i konieczne będzie jego powstrzymanie.

Największym wyzwaniem stojącym przed autorami gry jest stworzenie takiego systemu sterowania, który pozwoli na precyzyjne dowodzenie przy pomocy joypada. Przy okazji nie można wszystkiego zbyt uprościć; potrzebny jest odpowiedni balans pomiędzy ilością dostępnych opcji, a możliwościami konsolowego kontrolera. Autorzy proponują zatem następujące rozwiązania: po pierwsze, ograniczono liczbę kierowanych na planszy jednostek



do dziesięciu w każdym klanie. Po drugie, możliwe będzie wyznaczanie punktów, pomiędzy którymi będą maszerować gobliny. I wreszcie po trzecie, obok dobrze znanego z pecetów systemu point'n'click możliwe będzie przejęcie kontroli nad pojedynczą jednostką i sterowanie nią za pośrednictwem analoga, z widokiem tpp. Jednostki wspomaga Tytana – gigantyczny potwór, którym można dowodzić jedynie w drugi ze wspomnianych przed chwilą sposobów. Bracia Millar postanowili nie pakować się w schemat kombinowania z surowcami i produkcją oddziałów. Do powołania do życia kolejnych goblinów potrzebne będą dusze zdobywane z zabitych przeciwników. Złupione pieniądze przydadzą się z kolei do zakupu broni i unowocześnień dla naszego oddziału. Nowe jednostki powstają w świątyni, a proces ich tworzenia trwa sekundę, co w połączeniu z wykluczeniem wydobywania surowców jest ukłonem w stronę szybszej akcji. Natomiast walka zachowuje odpowiednią dawkę taktyki z

kilkunastoma rodzajami wojsk i odpowiednim wykorzystaniem przewagi w terenie, a wspomaganie swoich podopiecznych z oczu jednego z goblinów jest bardzo miłym dodatkiem, pozwalającym na bezpośrednie wzięcie udziału w starciach.

Grafika prezentuje się dość prosto, ale ładne tekstury i duży zasięg widzenia w połączeniu z zaprojektowanymi z rozmachem planszami i ciekawymi modelami różnych rodzajów wojsk zapewniają solidny obraz. Minusem jest 'kanciastość' świata, przywodząca na myśl ostatniego Warcrafta z peceta. Nie zabrakło za to odrobiny specyficznego humoru z latającymi po potężnym uderzeniu goblinami. Patrząc na poprzednie osiągnięcia autorów liczymy na konkretną pozycję.

Vectorman

- **Developer:** Pseudo Interactive
- **Platforma:** PS2
- **Wydawca:** Sega
- **Termin:** zima 2003

Vectorman nie jest nową postacią. Pojawił się już w dwóch częściach gry pod tym samym tytułem na poczciwą, 16-bitową MegaDrive. Sega postanowiła reanimować bohatera, efektem czego będzie kolejna gra z serii - tym razem na PS2.

Nowy Vectorman będzie strzelaniną widzianą z perspektywy trzeciej osoby. Fabułka banalna - jako tytułowy robot mamy za zadanie uratować planetę Gamma 6 z rąk złego Orbota (tak, Orbota) Volta. Wykonanie misji ułatwi nam zestaw 25 ulepszeń, którym poddamy Vectormana oraz - jak na rasowego robota przystało - możliwość zmiany formy. Jeśli to nie wystarczy, skorzystamy z arsenału ponad 15 przeróżnych broni, głównie cięższego kalibru.

Ciekawie zapowiadającym się elementem gry będzie ogromna wręcz interakcja z otoczeniem. Praktycznie każdą część świata gry (sporego, należałoby dodać) będziemy mogli zniszczyć. Nic nie stanie na przeszkodzie, aby przy pomocy odpowiedniej siły ognia wybić w ścianie potężną dziurę, zburzyć most pod nogami wroga czy słup podtrzymujący sufit. Podobny patent znalazł się w Red Faction, niemniej jednak w przypadku Vectormana nie będzie on ograniczony jedynie do specjalnie przygotowanych lokacji. Na tym jednak interakcja się nie skończy – można podnieść kawałek ściany i rzucić nim w przeciwnika, podobnie jak niemal każdą skrzynkę czy beczkę dostępną w danej lokacji. Ba, wykorzystać można nawet części poległego nieprzyjaciela! Spore wrażenie robi też fizyka. Jeśli strzelimy z rakietnicy w sam środek stosu pudeł, to można się spodziewać, że wylatując w powietrze zachowają się niemal tak, jak w rzeczywistości.

Sterowanie powinno ułatwić masową rozwałkę. Lewa gałka analogowa posłuży do poruszania Vectormanem, natomiast prawa odpowiadać będzie za celowanie. Nie obejdzie się także bez elementów platformowych. Czasami zajdzie konieczność przeskoczenia z miejsca na miejsce lub poszybowania przy użyciu umieszczonego na plecach jetpack'a. Przeważać jednak będzie akcja. Autorzy obiecują bardzo rozbudowaną sztuczną inteligencję przeciwników. Nie będą standardowym mięsem armatnim - w razie potrzeby schowają się, wykorzystają w swojej strategii elementy otoczenia czy interaktywność planszy.

Na swojej drodze spotkamy także neutralnie nastawione istoty, których reakcja na naszą postać wyniknie z działań Vectormana. Jeśli zaczniemy strzelać, będą się bronić. Jeśli zwyczajnie przejdziemy obok - zajmą się swoimi sprawami (na przykład naprawą zniszczonych urządzeń). Dzięki temu zabawa sprawia wrażenie poruszania się nie po bezdusznych poziomach, a po prawdziwym, tętniącym "robocim" życiem świecie.

Killzone

- **Developer:** Guerilla
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** lato/jesień 2004

Sony oficjalnie potwierdziło istnienie projektu Killzone i zaatakowało pierwszymi screenshotami, które wzbudziły ekscytację milionów graczy przeszukujących czeluście Internetu. Potwierdza to tylko fakt, że mimo trzech lat na rynku PS2 nie ma w swojej bibliotece ekskluzywnego shootera fpp, który mógłby konkurować z Halo na Xboxa czy Metroidem na GameCube.

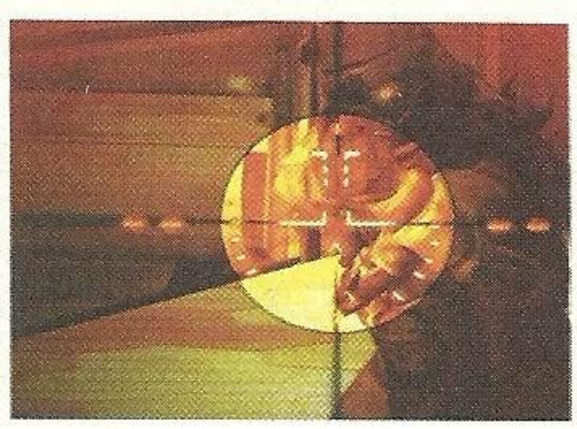
Killzone ma być właśnie tą grą, choć za wcześnie na wyciąganie wniosków. Akcja przeniesie nas w niedaleką przyszłość, gdzie ludzie kolonizują inne planety. Niespodziewanie dla wszystkich ujawnia się frakcja Helghast, której przywódcy pragną zapanować nad galaktyką. Do akcji wkracza ISA, jednostka do zadań specjalnych, zrzucona na tyły nieprzyjaciela w celu totalnej dywersji. Nietrudno się domyślić, że to właśnie jednym z członków oddziału ISA pokieruje gracz.

Ekipa składa się z czterech żołnierzy. Choć gracz kieruje ruchami tylko jednego z nich, pozostali zostaną wyposażeni w algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu będą osłaniać i na wszelkie sposoby wspomagać naszego zucha. Każdy z nich ma także swoją specjalizację, jak snajper czy ciężkozbrojny, dzięki czemu warto będzie przejść grę kilka razy. Autorzy podkreślają, że interesuje ich przede wszystkim szybka akcja – jeśli któryś z członków ekipy zostanie zabity, reszta oddziału będzie zmuszona pozostawić jego ciało i ruszać do przodu, by wypełnić zadanie.

A jeśli jesteśmy przy zadaniach – Killzone ma oferować 26 poziomów wypełnionych akcją i skryptowanymi scenkami. Do dyspozycji gracza zostanie oddanych 21 broni - od pistoletów, przez karabiny maszynowe, a na mini-gunie i wyrzutni rakiet kończąc. Oprócz tego będą też miejsca, w których kierowany przez gracza żołnierz skorzysta z wieżyczek strzelniczych, czy działek. Jedna postać będzie nosić trzy bronie jednocześnie. W grze nie pojawią się jednak futurystyczne fuzje w stylu karabinu laserowego czy działka plazmowego. Autorzy tłumaczą to następująco: „strzelający zielonymi kulkami karabin to fajna sprawa, ale my chcieliśmy stworzyć naszą małą, realistyczną wojnę. Poza tym akcja dzieje się w niedalekiej przyszłości."

Grafika wykorzystuje technologię NURBSów i zapowiada się wyśmienicie. Nam szczególnie przypadł go gustu wygląd żołnierzy i jednostek Helghast (screen z wozami bojowymi jest po prostu mistrzowski!), podobnie jak surowa kolorystyka otoczenia. Niestety, nie widzieliśmy jeszcze gry w akcji, ale naoczni świadkowie narzekają na rwącą animację. Autorzy ze spokojem odpowiadają, że po optymalizacji kodu nie będzie żadnych spowolnień.

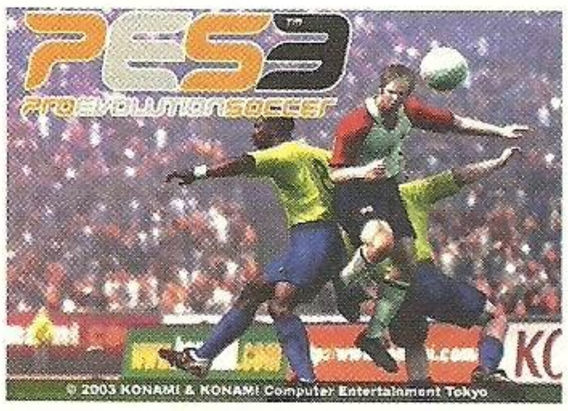
Wprawdzie w Killzone ma znaleźć się pełna obsługa Network Adaptora, czyli możliwość gry przez Internet, ale na razie nic na ten temat nie wiadomo. Nie powinno być z tym jednak problemu, w końcu gier na PS2 ma takie możliwości. Zwłaszcza, że do wydania gry pozostało blisko dwanaście miesięcy – Killzone nie ukaże się wcześniej, niż jesienią 2004 roku. Jesteśmy bardzo, bardzo zainteresowani tą pozycją i jeśli tylko pojawią się jakieś nowe informacje, natychmiast damy znać.



Na kilka miesięcy przed premierą dorwaliśmy się do roboczej wersji jednej z najbardziej oczekiwanych przez nas gier tego roku. Drżeliśmy w niepewności, czy Konami Tokyo znów uda się nas czymś zaskoczyć i... czy ewentualne zmiany będą dobre dla kultowej serii?

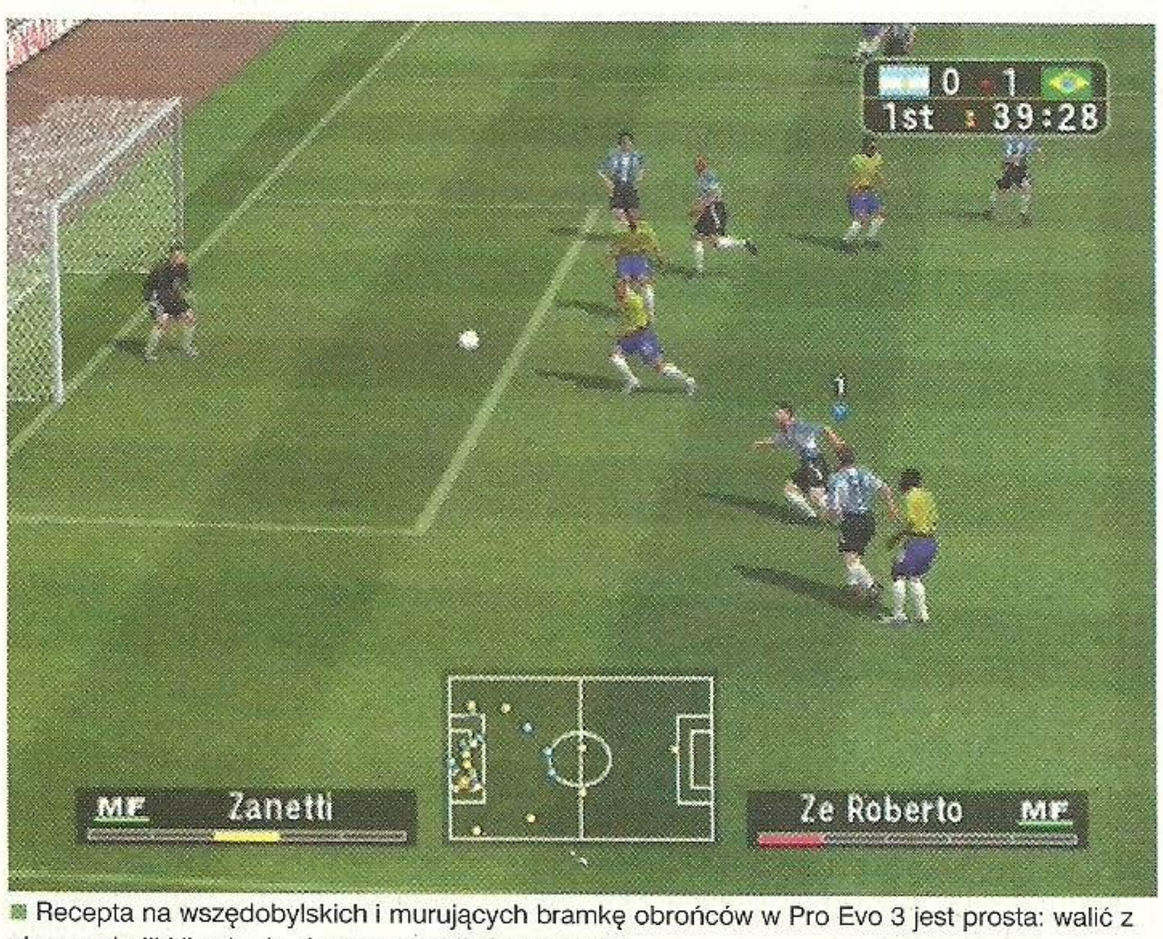
PES3

Powoli dochodzę do wniosku, że jesteśmy w lepszej sytuacji niż Japończycy – trzy wersje Winning Eleven rocznie to dużo i z jednej strony super sprawa, ale z drugiej to aż nadto, aby z należytej perspektywy zaobserwować rozwój serii. Dlatego postaram się do minimum ograniczyć porównania z japońskimi edycjami najlepszej piłki nożnej pod słońcem, a zajmę się raczej wytłuszczeniem zmian, jakie nastąpiły w porównaniu do Pro Evolution Soccer 2. A tych jest bardzo, ale to bardzo dużo. No i muszę też od razu przyznać się, że ta wczesna wersja PES3 zassała mnie jak odkurzacz. Po prostu nie mogłem się oderwać, nawet pomimo tego, że zdarzyło jej się kilka razy zawiesić, a na dokładkę bardzo często animacja mocno zwalnia. Ale nie ma obawy – sam „Sea Bass" Takatsuka, czyli szef ekipy KCET zapowiedział, że w ukończonej wersji nic takiego nie będzie miało miejsca.



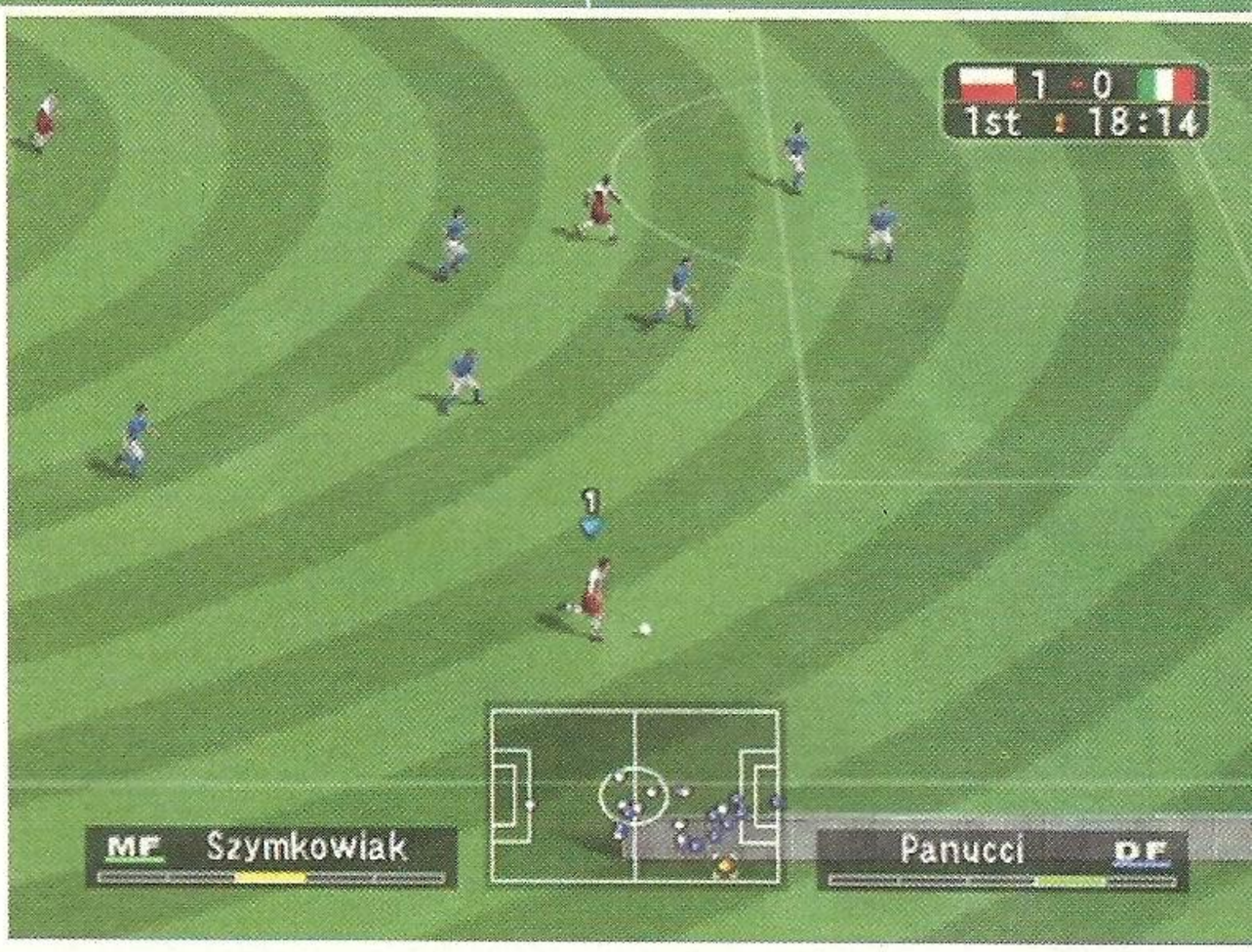
Liga i puchary

Zmian jest tak wiele, że aż nie wiem od czego zacząć. Może od tego, że menu się zmieniło… Choć to może nie jest najważniejsze, hehe. No dobra, przechodzę do sedna. W menu znajdziemy te same tryby co zawsze, czyli mecz towarzyski, ligę, puchary i Master League. Największe zmiany zaszły w tej ostatniej. Od teraz Master Legaue podzielona jest na cztery dywizje pierwszoligowe po czternaście drużyn w każdej i wspólną dla wszystkich dywizji, ośmiozespołową drugą ligę. Na początku standardowo wybieramy zespół, a potem dywizję, do której chcemy awansować z drugiej ligi. Te dywizje to: Euro Northern League, w której grają wyłącznie zespoły z wysp brytyjskich; Euro Eastern League, gdzie swe mecze toczą zespoły niemieckie i holenderskie, a także drużyny z Belgii, Rosji, Czech i Ukrainy. Kolejną ligą jest Euro Southern League – większość drużyn w tej dywizji pochodzi z Włoch, ale są tu również dwa zespoły z Grecji i dwa z Turcji. Ostatnią ligą jest Euro Western League z drużynami hiszpańskimi, portugalskimi i francuskimi. Jak łatwo policzyć obecnie w PES3 znajduje się rekordowa liczba drużyn klubowych – aż 64 i wszystkie pochodzą z Europy, więc niestety nie będziemy mieli możliwości zagrania zespołami z Ameryki Południowej. Listę wszystkich zespołów znajdziecie w ramce obok, jednak sprawa jest jeszcze otwarta.



Recepta na wszędobylskich i murujących bramkę obrońców w Pro Evo 3 jest prosta: walić z pierwszej piłki ile się da. A potem dobijać na potęgę.

Oprócz wybrania drużyny trzeba jeszcze ustalić zasady przeprowadzania transferów. Teraz jest to o wiele bardziej rozbudowany aspekt, więc potrzebna będzie chwila namysłu. Należy ustalić z jakim zaangażowaniem kluby sterowane przez konsolę będą działały na rynku transferowym. Są cztery poziomy: w ogóle nie będą próbowały transferów; będą działały, ale niemrawo; będą dość energicznie działały lub też bardzo aktywnie przystąpią do handlu zawodnikami. Oprócz tego należy ustalić poziom ostrożności działaczy – mogą być bezkrytyczni i przyjmą każdego szmaciarza, ewentualnie najpierw rozważą własną sytuację i dopiero przystąpią do transferu lub też narzucą ostre warunki negocjacji. Kolejną rzeczą jest ustalenie poziomu zawodników, których drużyny sterowane przez konsole przyjmą w ramach transferu. Jest pięć poziomów – od chłopca do podawania piłek, aż do gwiazdora. To ważny aspekt, bo w na rynku transferowym PES3 zaszły poważne zmiany. Po pierwsze, nie ma już zawodników darmowych, którzy będą pracować tylko za pensję – za każdego, nawet wolnego zawodnika trzeba zapłacić sporo punktów. Po drugie jest możliwa wymiana zawodników w ramach transferu, niestety na zasadzie jeden za jeden, ale zawsze to coś – gdy zechcemy wymienić naszego zawodnika na lepszego, będziemy musieli dopłacić różnicę pomiędzy ceną obu graczy. Dobra



Bezpośrednie strzały z rzutów wolnych wydają się łatwiejsze niż w poprzednich częściach - wydaje się, że Konami lekko rozszerzyło margines błędu przy celowaniu i ustawianiu siły uderzenia.

rzecz. Ułatwiono wyszukiwanie zawodników – można wpisać pozycję gracza, imię, umiejętności i jeszcze kilka innych parametrów i wyszukać interesujących nas piłkarzy. To też dobra sprawa.

A wracając do podziału na cztery dywizje, ma on dwojaką przyczynę. Po pierwsze klubów jest za dużo, żeby mogły spotykać się w jednej lidze, a po drugie Konami wprowadziło coś o nazwie WEFA Championship. Sześć najlepszych drużyn z każdej dywizji spotka się w czymś podobnym do ligi mistrzów – dwie najlepsze są rozstawione, a cztery pozostałe muszą grać w eliminacjach (cztery zespoły w czterech grupach). Do następnej fazy przechodzą po dwie najlepsze drużyn spośród grających w eliminacjach, gdzie już czekają zespoły rozstawione i tak aż do wyłonienia mistrza.

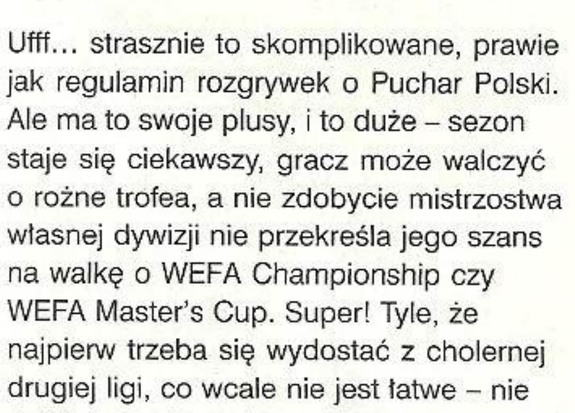
Ponadto jest jeszcze WEFA Master's Cup czyli coś podobnego do pucharu UEFA – zespoły, które nie zakwalifikowały się z rozgrywek grupowych do dalszej fazy WEFA Championship będą miały okazję zagrać o WEFA Master's Cup wraz ze zdobywcami pucharów z każdej z czterech dywizji.

Na rynku transferowym PES3 zaszły poważne zmiany. Po pierwsze, nie ma już zawodników darmowych, którzy będą pracować tylko za pensję – za każdego, nawet wolnego zawodnika trzeba zapłacić sporo punktów. Po drugie jest możliwa wymiana zawodników w ramach transferu, na zasadzie jeden za jeden.

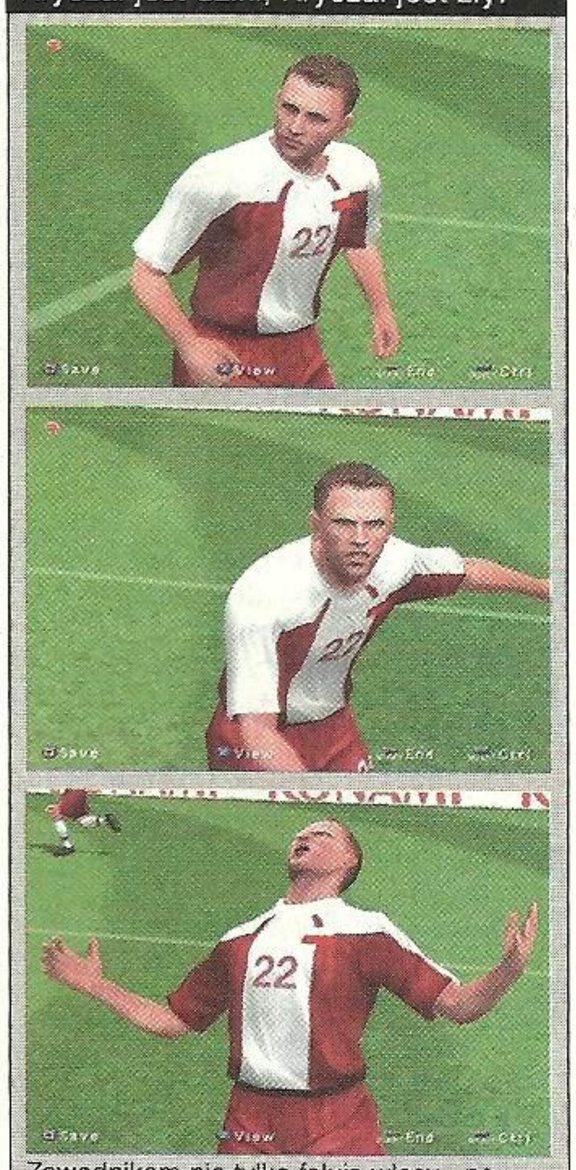
Ufff... strasznie to skomplikowane, prawie jak regulamin rozgrywek o Puchar Polski. Ale ma to swoje plusy, i to duże – sezon staje się ciekawszy, gracz może walczyć o rożne trofea, a nie zdobycie mistrzostwa własnej dywizji nie przekreśla jego szans na walkę o WEFA Championship czy WEFA Master's Cup. Super! Tyle, że najpierw trzeba się wydostać z cholernej drugiej ligi, co wcale nie jest łatwe – nie dość, że trzeba zając jedno z dwóch premiowanych awansem miejsc, to potem należy w dwumeczu rozwalić jakiegoś spadkowicza.

A właśnie – wszystkie rozgrywki pucharowe w Master's League rozgrywane są na zasadzie mecz i rewanż. Bramki strzelone na wyjeździe liczą się podwójnie w przypadku remisu w obu spotkaniach, a tylko finały rozgrywek mają normalne zasady, ze złotym lub srebrnym golem (a tak, zasada srebrnego gola jest obecna w PES3!) i karnymi.

Przywilej korzyści symbolizowany przez żółtą ikonkę z lewej, górnej strony ekranu. Cafu podstawił nogę Ayali, któremu udało się jednak przebić dalej z piłką. A z prawej - znoszą Ortegę z boiska. Nie będzie już mógł grać, kontuzja.



Kryszał jest dziki, Kryszał jest zły!



Zawodnikom nie tylko falują włosy - na zbliżeniach podczas replayów widać, jak robią zawzięte miny podczas oddawania strzału. Na screenach widzicie jak Kryszał śledzi podanie, oddaje strzał i cieszy się ze zdobytej bramki.

Esencja

Tekst bardzo się rozrósł, a ja jeszcze nie liznąłem samej esencji gry. Graficznie wielkich zmian nie ma – to nadal jest stary dobry PES, szczególnie z najbardziej oddalonej kamery. Dopiero na zbliżeniach widać, że starano się poprawić wygląd twarzy zawodników, co nie do końca się udało, bo jak na mój gust są za bardzo podcieniowani, przez co momentami wyglądają jak z horroru. Choć naturalnie nie wszyscy. Za to animacja ruchów jest jeszcze lepsza, a Konami chwali się, że aż osiemdziesiąt procent animacji zostało zmienionych lub dodanych w porównaniu do PES2.

Niektóre nowości w Pro Evolution Soccer 3

Och, dużo tego i pewnie wiele z nich pominę, ale z pewnością nadrobię to w kolejnych artykułach.

Auty – inna perspektywa (taka jak podczas meczu). Nie sterujemy wyrzucającym, ale przejmującym piłkę. A na dokładkę możemy wrzucić piłkę 'trójkątem', czyli na dobiegnięcie.

PES Shop – za punkty zdobyte w grze (wygrane puchary, zaliczone treningi itp.) możemy kupować ukrytych zawodników i zespoły legendarnych gwiazd, a także możliwość dokonywania transferów pomiędzy klubami. A także edytowania standardowych taktyk i składów zespołów sterowanych przez konsolę, czy nawet poszerzania kadry reprezentacji o nowych zawodników. A także wiele innych rzeczy, jak choćby dwukrotnego przyspieszenia wydarzeń na boisku. Obłędnie to wygląda, ale grać się w nie da – konia z rzędem temu, kto wygra mecz na najtrudniejszym ustawieniu przy podwójnej prędkości.

Jeden Gracz - Możliwość sterowania tylko jednym zawodnikiem przez cały mecz. Niby fajne, ale trudno się przyzwyczaić. Może po kilku meczach, będę wiedział jak się ustawiać, żeby koledzy do mnie podawali... Hehehe.

Imię - Zamiast P1 czy P2 wyświetlanego nad zawodnikiem podczas gry można ustawić żeby w tym miejscu pojawiało się nasze imię – zobaczcie screen, od razu widać, że gra Marcel z Gulashem. Można też ustawić, żeby nad kontrolowanym przez nas zawodnikiem pojawiało się jego nazwisko.

Bramkarze – Jest możliwość sterowania bramkarzami. W opcjach przedmeczowych jest możliwość ustawienia przejęcia kontroli nad bramkarzem, po wciśnięciu najpierw 'trójkąta', a następnie L1.

Trening - Challenge Training w Training Mode. Znany z poprzedniej części tryb bardzo się rozrósł, na każde z zadań przypada pięć poziomów trudności, a na najwyższym można sobie zęby zjeść. Aha, w PES-Shop można zakupić możliwość samodzielnego ustawienia pachołków w treningu panowania nad piłką i dryblingu.

Lekcje - Beginer Lesson w Training Mode. Lekcje podstawowych zagrań dla początkujących, dobra sprawa, bo PES tak się rozrósł, że nawet doświadczony gracz może o czymś zapomnieć.

Sterowanie - Controls w Training Mode. Dość szczegółowo i łopatologicznie wyjaśnione zawiłości sterowania w PES3. Wielu rzeczy wprawdzie brakuje, ale Konami nie lubi podawać wszystkiego na tacy.

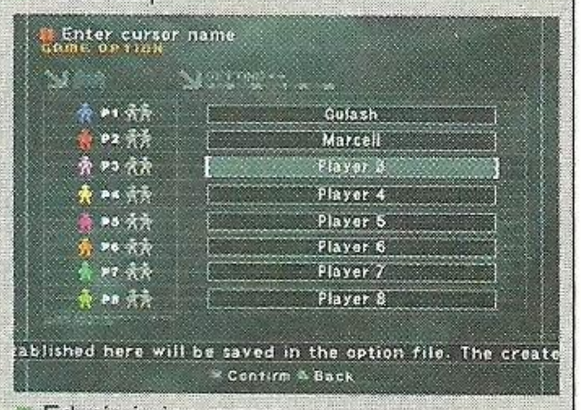
Ustawienia - Łatwa zmiana ustawienia. W ustawieniach taktyki można w prosty sposób przyporządkować najlepszych zawodników do danego rozstawienia na boisku, co bardzo przyspiesza wprowadzanie jakichkolwiek zmian. Oprócz tego jest jeszcze kilka przedefiniowanych taktyk połączonych z ustawieniem strzałek – np. granie z kontry, wszyscy do ataku, wszyscy do obrony, atak skrzydłami itd.

Porównanie - Łatwe porównywanie zawodników. Przy porównywaniu dwóch zawodników od razu widać, który jest lepszy, a który gorszy, przy atrybutach wyższych u jednego z zawodników znajduje się mała strzałeczka – pomarańczowa oznacza małą różnicę, a czerwona dużą.

Replay – a i owszem, jest w końcu replay na życzenie, ale rzekłbym, że jakiś taki niedorobiony... Wyobraźcie sobie, że można go uruchomić tylko do momentu gwizdka sędziego. Co trochę przeczy jego przeznaczeniu – np. nie da się zrobić replaya po zagraniu ręką czy niecelnym strzale, którego konsola nie zechciała nam pokazać. Aha, fajny filtr, założyli programiści na powtórki wywoływane przez konsole.

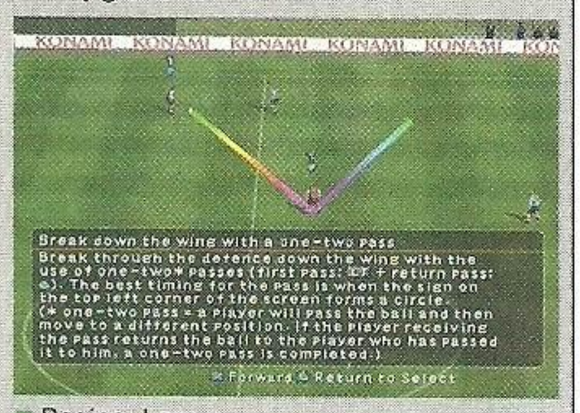
Oceny - Po każdym meczu zawodnicy są oceniani przez konsolę w skali od 1 do 10 co pół punktu, ale nadal (choć podobno miało się to zmienić) bramkarze są rozliczani ze wszystkich strzałów, a nie tylko z tych w światło bramki. Gdy nasz golkiper będzie miał dwie wspaniałe interwencje ratujące zespół przed utratą gola, a dziesięć strzałów przeciwników będzie w stylu Arka Bąka (panu Bogu w okno), to nie ma szans na wysoką ocenę. Szkoda.

PES Shop



Edycja imion graczy

Imię gracza nad zawodnikiem



Beginer Lesson

Controls w Training Mode

Łatwe porównania zawodników

Oceny zawodników po meczu

Dojście do strzału głową po dośrodkowaniu graniczy z cudem - celne wrzutki są jednak trudnym elementem sztuki piłkarskiej. Nasi kadrowicze mogą to potwierdzić (z wyjątkiem Jacka Krzynówka).

I to naprawdę widać! Piłkarze ładnie balansują w pełnym biegu, walczą o piłkę bark w bark. Doszło sporo nowych animacji fauli, a także innych zagrań jak kiwki, przerzucenie piłki nad głową. Gdy obrońca wybija piłkę w kosmos przed napastnikiem, ten ostatni obraca się w podskoku i chroni twarz. Jest kilka nowych rodzajów przyjęcia piłki, a wygląda to miejscami fenomenalnie – miękie klejenie górnej na nogę, czy przyjęcie ze zwodem. Rozrósł się także garnitur parad bramkarskich. No po prostu ruszają się jak żywi, co więcej, falują im włosy! Może nie wszystkim, ale tym długowłosym jak najbardziej – chcecie zobaczyć jak majta się kitka Davidsa lub Seamana?

Kolejna ważna sprawa: sędziowie odgwizdują zagranie ręką, choć tak jak w przypadku fauli przy walce o górne piłki nie ma szans, żeby odgwizdali karnego po takim zagraniu. W polu karnym, owszem odgwiżdżą, ale tylko zawodnikowi ofensywnemu. Kolejną innowacją jest przywilej korzyści, symbolizowany przez ikonkę w lewym górnym rogu. Ma on swoje plusy i minusy – czasami natychmiast po takim nieodgwizdanym faulu i tak tracimy piłkę, ale czasami przyniesie to oczekiwaną korzyść, gdy napastnik pozbiera się po nie do końca udanym wślizgu obrońcy i pociągnie z piłką dalej.

Obrona

Zapowiadane zmiany w AI zawodników ziściły się, choć muszę przyznać, że momentami aż za bardzo. PES3 jest chyba najtrudniejszą częścią serii, szybką i ofensywną, ale z drugiej strony momentami potwornie ciężko jest zdobyć tu bramkę. Powodów jest kilka. Pierwszy jest oszustwem ze strony Konami i mam nadzieję, że to się jednak zmieni – obrońcy znowu są szybsi od napastników i nawet najszybsi sprinterzy, jak Henry czy Owen nie mają zbyt dużej szansy na ucieczkę przed kolosami pokroju Sola Campbella czy żółwiami w stylu Hierro. Ale to jeszcze można jakoś przełknąć, bo choć możecie być niemal pewni, że obrońcy na pewnym dystansie dogonią napastnika, to bardzo istotnym czynnikiem wydaje się być start do piłki. Jeśli napastnik o szybkim starcie znajduje się w linii z obrońcami i dostanie podanie na dobiegnięcie, w dwóch-trzech susach wyprzedzi obrońcę i ma sporo szans na oddanie strzału. Trzeba to jednak robić od razu, bo obrońca zaraz dopędzi napastnika.

Jest jednak jeszcze jedna sprawa: obrońcy w ogóle nie ma opóźnień. Zawodnik sterowany przez konsolę potrafi zrobić wślizg, nie trafić, wstać i metr dalej powtórzyć tą samą akcję na naszym piłkarzu, który zdążył zrobić dwa kroki. Jeszcze gorzej jest przy strzałach. Bramkarze w zasadzie mają mało roboty, bo wszystko załatwiają obrońcy – blokują prawie wszystkie uderzenia, nawet te z

pierwszej piłki czy dziwnej pozycji. Momentami wydaje się, że są wszędzie. Owszem, czasami wygląda to realistycznie, ale z drugiej strony trochę wkurza mnie, że mają aż taki refleks. Nadludzki. Widać to także w ofensywie gdy po jakimś rykoszecie piłkarz sterowany przez konsolę potrafi w ułamku sekundy złożyć się do nożyc.
Muszę przyznać, że jest to jednak jakieś wyzwanie – trzeba grać szybko, na jeden, dwa kontakty, albo długo wymieniać piłkę w środku pola niczym Barcelona za najlepszych lat, czekając na jakąś lukę w obronie. Wożenie się z piłką nie ma sensu. Raz, że łatwo o stratę, a dwa, że każda sekunda zwłoki zmniejsza szanse powodzenia akcji – obrońcy błyskawicznie wracają na pozycje, świetnie podwajają gracza z piłką, a także bardzo skutecznie odcinają zawodników od podań. No i nie dają się łatwo mijać w pełnym biegu - w przypadku kontry lepiej sprawuje się bieganie z R2 niż R1, szczególnie, gdy

■ Automatyczna zmiana kąta kamery daje bardzo ładne efekty.

zamiast podziwiać rozpaczliwy wykop piłki ujrzałem jak golkiper zawrócił, wbiegł w pole karne i spokojnie złapał futbolówkę w dłonie. Spryciarz.
A wracając do obrońców – o fak, ale oni są upierdliwi w walce o górne piłki. Dośrodkowania bardzo często lądują na głowach przeciwników, szczególnie gdy staramy się rozpaczliwie i 'na aferę' wstrzelić futbolówkę w pole karne. To dobrze, nawet bardzo - w rzeczywistości

Obrońcy w ogóle nie mają opóźnień. Zawodnik sterowany przez konsolę potrafi zrobić wślizg, nie trafić, wstać i metr dalej powtórzyć tą samą akcję na naszym piłkarzu, który zdążył zrobić dwa kroki.

mamy przed sobą obrońcę.
Bramkarze też są nieźli – dobrze skracają kąt i o wiele lepiej wybiegają do piłki. Wychwytują dośrodkowania nie czekając, aż piłka sama wpadnie im w ręce, co w poprzednich częściach często kończyło się stratą bramki. O ich inteligencji niech świadczy fakt, że gdy w jednym ze spotkań podałem (głową oczywiście) piłkę do bramkarza, gdy ten był przed polem karnym to, (o dziwo!),

jest bardzo podobnie, kto ogląda ligę angielską, ten wie, o czym mówię. Ale są też plusy takiego zachowania przeciwników. Większość piłek wybijana jest na oślep, często na auty i rzuty rożne. Może to zaowocować kolejnymi okazjami do strzelenia bramki, choć tłok na polu karnym jest w takich sytuacjach niemożebny. To kolejny punkt, który przybliża PES'a do rzeczywistości, zawsze mi tego brakowało – obrońcy w

poprzednich częściach na ogół potrafili utrzymać piłkę w boisku, a ta po większości nawet najbardziej rozpaczliwych interwencji jakimś cudem trafiała do napastników. To z kolei powodowało błyskawiczne kontry, bo napastnicy nigdy, ale to nigdy nie włączali się do akcji obronnych. Co obecnie również uległo zmianie.

Atak

W ataku nasi zawodnicy również są bardzo aktywni – nie czekają spokojnie w jednym miejscu, zamiast tego cały czas są w ruchu. Napastnicy zbiegają na skrzydła, boczni pomocnicy wbiegają do środka i tak dalej. Zawsze trzeba patrzeć na radar w momencie, gdy podajemy do zawodnika niewidocznego na ekranie, bo w przeciwieństwie do PES2 zawodnicy nie stoją w ustalonym miejscu jak kołki. Tylko skąd wziąć trzecie oko?
Gra wymaga jeszcze tuningu, podopieszczania w wielu miejscach, ale

nie byłbym sobą gdybym nie dostrzegł czegoś dziwnego. Niby w PESie od zawsze wymagana jest precyzja, szybkość myślenia i dobry przegląd sytuacji na boisku, ale w wielu przypadkach bramkę zdobywałem po dość dziwnych i raczej przypadkowych zagraniach. Na przykład podanie poszło nie do tego zawodnika, do którego chciałem, a ten zupełnie przypadkiem okazał się być na czystej pozycji. A ci denerwujący obrońcy też są czasem karani... głównie za nadgorliwość (jak to kiedyś mówił jeden z moich nauczycieli – nadgorliwość jest gorsza od faszyzmu). Jeden wbił sobie samobója bo uparł się, że za wszelką cenę zablokuje podanie, a kilku innych bardzo sprytnie uprzedzało własnego bramkarza w walce o górne piłki i jakimś trafem w takich sytuacjach zawsze podawali piłkę do jednego z moich piłkarzy na niekrytej pozycji.

Czekamy!

PES3 bez wątpienia podniesie poprzeczkę dla konkurencji. Owszem, kilka rzeczy mogłoby się jeszcze zmienić. Jak choćby zbyt szybcy obrońcy. Jednak już teraz mogę z dumą powiedzieć, że Konami znów się udało. Pomimo tego, że w niektórych momentach trochę narzekam na nowego PESa to nie bierzcie tego za bardzo do serca – po prostu o wiele trudniej niż kiedykolwiek przychodzi mi wygrywanie i strzelanie bramek, a ja bardzo nie lubię przegrywać... Szczególnie z głupią konsolą w moją ukochaną grę. Heheh. Drżyj konsolo, wracam do grania i nie ma przebacz – czwartego sezonu w drugiej lidze Master League nie zniosę!
Marcellus

■ Przy wybijaniu rzutów wolnych i rożnych aby posłać piłkę lobem, trzeba przytrzymać L2.

Kluby i kadra

Prawie wszystkie kluby mają dziwnie pozmieniane nazwy, jak zawsze. Ale jest kilka wyjątków i prawdopodobne jest, że również w pełnej wersji te kluby będą miały pełną licencję: są to AC Milan, Lazio Rzym, AS Roma i Parma – w związku z czym na koszulkach zawodników pojawią się reklamy, a godło i barwy klubowe będą identyczne z prawdziwymi. Oprócz tego są tylko 62 prawdziwe kluby. Dwie dodatkowe drużyny to PES United i WE United i nie wiadomo, czy tak nie zostanie. Być może w ten sposób Konami chce dać graczom możliwość samodzielnego stworzenia drużyny, np. Legii lub Wisły, że o Szczakowiance nie wspomnę.
Anglia – Arsenal Londyn, Aston Villa, Blackburn Rovers, Chelsea Londyn, Everton, Fulham, Leeds, Liverpool, Manchester City, Manchester United, Newcastle, Tottenham, West Ham.
Włochy – AC Milan (licencja), AS Roma (licencja), Bologna, Brescia, Chievo Verona, Inter Mediolan, Juventus Turyn, Lazio (licencja), Parma (licencja), Perugia, Udinese.
Hiszpania – Atletico Madryt, Betis Sevilla, Celta Vigo, Deportivo La Coruna, FC Barcelona, Real Madryt, Real Sociedad, Valencia.
Francja – AS Monaco, Auxerre, Bordeaux, Lyon, Olimpique Marsylia, Paris Saint Germain, RC Lens.
Niemcy – Bayer Leverkusen, Bayern Monachium, Borussia Dortmund, Hamburger SV, Hertha Berlin, Schalke 04, Werder Brema.
Holandia – Feyenoord, PSV Eindhoven, Ajax Amsterdam.
Portugalia – Benfica Lizbona, FC Porto, Sporting Lizbona.
Grecja – Olympiakos Pireus, Panathinaikos Ateny.
Szkocja – Celtic Glasgow, Glasgow Rangers.
Turcja – Galatasaray Stambuł, Fenerbahce Stambuł.
Belgia – Anderlecht Bruksela.
Rosja – Spartak Moskwa.
Czechy – Sparta Praga.
Ukraina – Dynamo Kijów.

Część klubowa tak się rozrosła, że teraz jest więcej drużyn klubowych niż reprezentacji. Tych drugich w nowym PESie będzie 56.
Oto one:
Europa - Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Czechy, Dania, Anglia, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Węgry, Irlandia, Włochy, Holandia, Irlandia Płn., Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, Rosja, Szkocja, Serbia i Czarnogóra, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Turcja, Szwajcaria, Ukraina, Walia.
Afryka – Kamerun, Egipt, Maroko, Nigeria, Senegal, RPA, Tunezja.
Ameryka Płn. i Środkowa – Kostaryka, Jamajka, Meksyk, USA.
Ameryka Południowa – Argentyna, Brazylia, Chile, Kolumbia, Ekwador, Paragwaj, Peru, Urugwaj.
Azja – Chiny, Iran, Japonia, Korea Płd. Arabia Saudyjska.
Australia i Oceania – Australia.

txt: OG-san

made in Japan

Twoje Wirtualne Laleczki

Jadąc palcem po globusie możemy być pewni, że mijając kolejne południki nasze linie papilarne otrą się o skrajnie odmienne kultury. Czasami tak egzotyczne, wykręcone i niedorzeczne, że aż dziw bierze, że istoty tworzące je należą do tego samego gatunku, co my.

Nasze podróże

Zapraszam na małą wycieczkę. Wbijcie paznokcie tam, gdzie znajduje się nasz piękny kraj i od tego miejsca odbijcie w prawo. Przejedźcie po Rosji, Chinach, skierujcie się trochę niżej i odnajdźcie kilka wysepek pod wspólną nazwą – Japonia.

Znowu Japonia? Tak. Ten kraj nigdy nie przestanie nas zadziwiać. Niejako przy okazji wykonywanego zawodu od kilku dobrych lat bacznie go obserwujemy, a jeśli zdarzy się okazja, to nawet odwiedzamy. Nie da się ukryć, że zaraz po grach, sprośnych animkach, super żarciu i sztukach walki najbardziej interesują nas tam piękne dziewczęta przemieszczające się po wszelkich zakamarkach, ulicach, klubach i barach. Nie, zaraz. We wszystko możemy pograć w redakcji, anime mamy pod dostatkiem pochowane w szafkach, wolimy pizze od ryżu, a każdy z nas dumnie nosi 2 Dan na pasie. Ups, wydało się...

Kyoko Date

Była to pierwsza wirtualna idolka. Powstała w 1996 r. w pracowniach HoriPro Inc. Od razy wydała singiel - "Love Communication". Na płycie oprócz piosenki znajdował się teledysk, który dało się odtworzyć na PC. Po sukcesie dziewczyna wylądowała w talk show w radiu. Producenci poważnie myśleli o programie w telewizji, a nawet trasie koncertowej gwiazdy, ale pod koniec 1997 r. zainteresowanie spadło i Kyoko musiała pójść w odstawkę. Oczywiście stworzono dla niej historię całego jej życia, uzgodniono takie szczegóły jak datę i miejsce urodzenia, wymiary, grupa krwi (ma dla Japończyków duże znaczenie), znak zodiaku, ulubione kolory, wadę wzroku i numer buta... Ach, ci Japończycy.

Dawno temu w... Japonii

Japońskie piękności nie wzięły się z kosmosu. Ich mentalność, zachowanie i pozycja społeczna, to wynik kształtowanej przez wieki kultury. Nawet to, jak są traktowane przez mężczyzn. Osobiście uważam, że rzutują na to dwie rzeczy – tradycyjne funkcje kobiet oraz najnowsza historia Japonii.

Gejsza. To określenie przeżyło wiele

■ Primal Image - pierwsza zabawa z wirtualnymi modelkami na PlayStation 2.

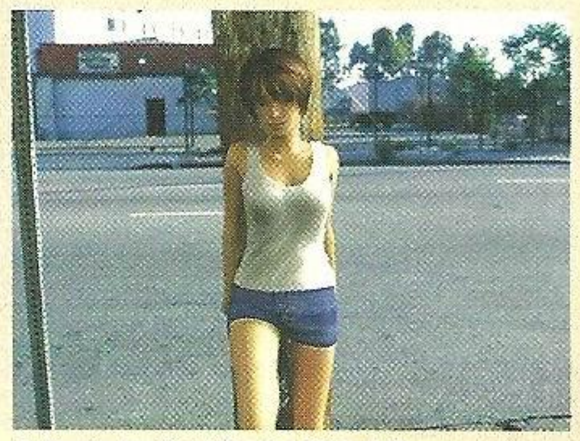
wieków i nadal aktywnie funkcjonuje w japońskim języku. Gejsze były kobietami kształconymi od młodości, aby umiejętnie wykonywać wiele czynności związanych z ubieraniem się, śpiewem, poruszaniem się oraz, co najważniejsze, usługiwaniem swojemu panu. Wymagana była także biegła znajomość poezji, sztuki układania kwiatów (ikebana), ceremonii podawania herbaty oraz sake, kaligrafii, śpiewu, tańca, gry na instrumentach muzycznych (shamisen, koto) i sztuki konwersacji. Gejsze nie były prostytutkami czy kurtyzanami (choć pamiętajmy, że były szkolone po to, aby całkowicie zadowolić swojego pana). Natomiast ich fenomen polega na tym, że instytucja gejszy skupiała w sobie absolutnie wszystko, czego mógł sobie zażądać pan i to w „najwyższej jakości".

Jak już pewnie wiecie, w historii Japonii

znajduje się jeden specyficzny okres, który do dziś ma duże znaczenie dla kierunku rozwoju społeczeństwa Kraju Kwitnącej Wiśni. Rok 1945. Po II Wojnie Światowej, kiedy dwa miasta zostały wytarte z mapy Japonii razem z ich mieszkańcami, podpisano traktat o bezwarunkowej kapitulacji. To oznaczało, że Japonia zgadza się na absolutnie wszystko, co zaproponuje Zachód. A Zachód, jak to Zachód rozbestwiony w glorii zwycięstwa robił, co tylko chciał.

Alianci, ku wielkiemu zdziwieniu wojsk wjeżdżających na teren zbombardowanych miast, byli witani bardzo przyjaźnie. Było to spowodowane niczym innym, jak japońską logiką, która po części funkcjonuje w naszej kulturze pod przysłowiem: „Skoro nie możesz go pokonać, przyłącz się". I choć - co było bardzo znamienne - kobiety zaczęły farbować włosy na blond, ani trochę nie zmieniło to mentalności społeczeństwa, czy sztywnej hierarchii codziennego życia.

Jak zgodnie twierdzą badacze japońskiego społeczeństwa lata pięćdziesiąte XX wieku miały największy wpływ na kształtującą się współczesną kulturę tego państwa. Jeszcze do niedawna łatwo było wyróżnić dwa wzorce kobiecości. Były to gospodyni domowa i tak zwana business girl lub office lady, czyli młoda pracownica parząca kolegom herbatę dopóki nie wyjdzie za mąż i nie przetransformuje się w gospodynię domową. W najmłodszym pokoleniu wyraźnie zaczyna odciskać swoje piętno nowy trend. Japońskie dziewczyny chcą być takie, jak ich zachodnie koleżanki. Noszą dżinsy, uczą się angielskiego, chcą być niezależne i marzą o Hollywood, o wielkiej karierze i staniu się idolem... A stąd już niedaleka droga do współczesnego wizerunku japońskiej młodej kobiety w przykrótkiej spódniczce, stylizowanym pod najnowsze trendy makijażu, na wysokich obcasach lub butach z piętnastocentymetrową podeszwą, która w morzu podobnych sobie sardynek upycha się przez drzwi metra aby dostać się centrum, gdzie będzie mogła pośpiewać karaoke i upić się z koleżankami. Choć, jak doskonale zdajemy sobie sprawę w Japonii tradycja jest bardzo mocno zakorzeniona w mentalności społecznej i na każdym kroku miesza się z nowoczesnością. Zatem nikogo nie dziwi widok kobiety wstającej przy mężczyźnie lub przepuszczającej go w drzwiach.



■ Panienka Yuki Terai z Primal Image

Marzenia

Japończycy również je mają. Jak każdy inny człowiek na kuli ziemskiej przeciętny Japończyk zwykle śni o czymś, co jest poza jego zasięgiem, czyli... O lepszej pozycji społecznej, którą bardzo trudno sobie wypracować. A co innego podniosłoby jego samoocenę oraz wywołało zazdrość kolegów tak bardzo, jak wysoka, smukła kobieta przy jego boku, która wzorem gejsz spełnia jego wszelkie zachcianki, a jednocześnie jest

niezależna. Niestety statystyczny wzrost żeńskiej części populacji nie przekracza 170 centymetrów. Więc kiedy trafi się taki okaz jest to prawdziwy skarb, który należy pielęgnować. Nastoletnią jeszcze piękność dopada pewien pan i proponuje fuchę, o której marzy wiele japońskich niewiast.

Promocja

A tą fuchą jest sesja zdjęciowa w skąpym bikini zamieszczona w jednym z wielu

Metoda Namco

Wirtualne idolki są bardzo popularne na dalekim Wschodzie. Nad wykreowaniem wizerunku "dziewczyny z komputera" pracuje często cały sztab projektantów, artystów i speców od marketingu. Jeśli po opublikowaniu kilku zdjęć w jakimś czasopiśmie i odpowiednich badaniach fokusowych okaże się, że budzi ona zainteresowanie, szykuje się większą kampanię reklamową modelki. Oczywiście nie robi się tego by młodzi japończycy wzdychali do nieistniejących dziewcząt. Wręcz przeciwnie - przemawia za tym wykalkulowany rachunek ekonomiczny. Wirtualna modelka zaczyna pojawiać się w reklamach sprzedając jakiś produkt, często nagrywa singiel (oczywiście nagrywa go jakaś bliżej nieznana i bezimienna artystka, zrzekając się praw), a jeśli ten chwyci - całą płytę. Kalendarze, specjalne albumy ze zdjęciami, w ekstremalnych przypadkach nawet magazyny - wszystko schodzi dzięki cwanym specom od marketingu.

Namco już dawno temu dostrzegło ten trend i kolejne części Ridge Racera promowane są przez długonogie, uśmiechnięte dziewczyny - naturalnie opracowane na stacjach roboczych. Teraz w ich ślady idą inni developerzy. Niedługo Sony Korea wyda Axel Impact: The Extreme Racing. Wyścigi bardzo podobne do Ridge Racera z panienką w roli głownej.

Warto prześledzić, jak ewoluowała koncepcja panów z Namco na temat wirtualnych pań produkowanych na potrzeby ich ścigałek. Na dobre zaczęło się to od Reiko Nagase (pierwsza od lewej) przy okazji wydania Ridge Racer Type 4 na stare PS one. Reiko pojawiła się na okładce gry, w intrze oraz na reklamach. Oczywiście w japońskich sklepach pojawiło się mnóstwo gadżetów związanych z Reiko; w tym nawet jej strój dla wszystkich dziewczyn chcących sprawić radość swoim chłopakom. Reiko, onieśmielona własną urodą została osadzona w roli „dziewczyny do towarzystwa" jakich wiele kręci się przy liniach startowych. Ich zadaniem jest trzymanie parasolek, podawanie napoi, uśmiechanie się do kamer i noszenie firmowego stroju.

Ciekawostką jest również intro do Type 4, które nasuwa niedwuznacznie skojarzenia z wstępem do „Legend Of Speed" w reżyserii Wai Keung Lau. Jeśli ktoś oglądał, wie, że są bardzo podobne. Ale obie pozycje ukazały się w tym samym roku (1999).

Kolejna dziewczyna zadebiutowała przy okazji Ridge Racer V na PS2. Ai Fukami (w środku) również stała sobie na okładce i bujała się w intro. Ai jest już bardziej drapieżna od Reiko. To raczej nastoletnia fanka tego sportu obserwująca zmagania z trybun.

Wzdycha się do przystojnych kierowców, być może jest nawet dziewczyną jednego z nich. Naturalnie obie wspomniane idolki nie miały nic wspólnego z właściwą grą, ale najwyraźniej pomysł okazał się trafiony w dziesiątkę, bo najnowszą odsłonę Ridge'a - R: Racing Evolution - nie tylko firmuje nieco bardziej bojowa i zbuntowana Ryo Hayami (z prawej), ale będzie ona także główną bohaterką tej pozycji. Ryo to prawdziwie wyzwolona kobieta. Niezależna, silna, nie pozwalająca zamknąć się w sztywnych ramach kuchenno-pieluszkowych. Zamiast patrzeć na ścigających się mężczyzn sama postanawia siąść za kółkiem i pokazać, co potrafi. Będzie kierowcą i głównym bohaterem R: RE, które zapowiada się na kolejną po TOCA grę z gatunku "samochodowych erpegów" (czyli CaRPG). Namco promuje także swoją nową gwiazdę, Hitomi Yoshino (na dole), która reklamuje zarówno baseball, jak i Moto GP 3.

■ Virtual View pozwala na zaawansowaną manipulację obrazem, ale w żaden sposób nie należy traktować tej pozycji w kategoriach erotycznych. Na pewno nie. Nie i już.

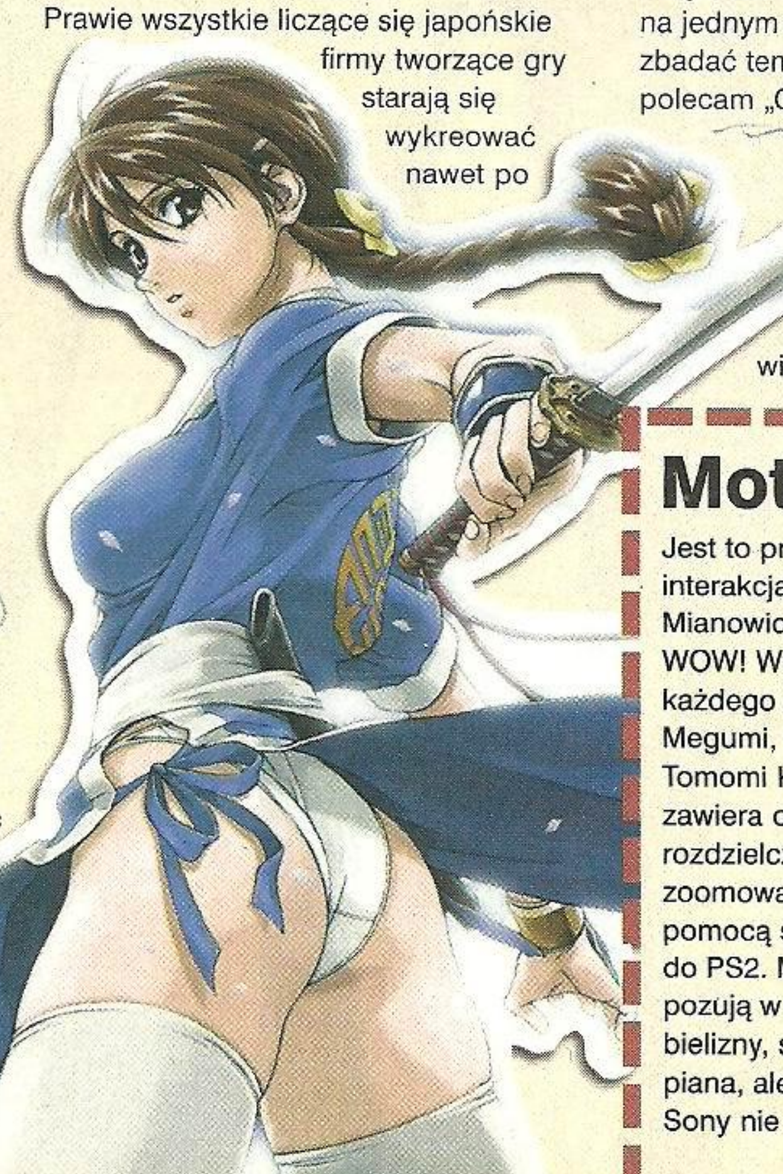
czasopism, które umieściłbym gdzieś na poziomie Bravo. Z tą różnicą, że pozycje oraz miny przyjmowane przez potencjalną przyszłą gwiazdeczkę bardziej przypominają te widniejące na rozkładówkach niektórych pism dla starszych czytelników. Krótko mówiąc: wydawcy pod przykrywką niewinnych zdjęć starają się delikatnie przemycić treści erotyczne. Jeśli modelka spodoba się czytelnikom, co wydawca rozpoznaje po ilości powstałych fanklubów, nie pozostaje nic innego, jak dalej inwestować kasę.

Swego czasu miałem okazję rozmawiać z młodziutką Japonką, która marzy o karierze idola. Jej optymizmu nie jestem w stanie porównać z czymkolwiek innym... Ale wróćmy do tematu. Taka pannica solidnie uczęszcza na kursy śpiewu, po czym wydaje swojego singla. Przyjmuje się? Lecą kolejne sesje zdjęciowe, wywiady, nagrywana jest płyta. Przez cały czas wizerunek idolki jest sprawnie kontrolowany przez menedżerów. Gwiazdeczka śpiewa pocieszne piseneczki, wesoło podskakuje w teledyskach i ma na stałe przyklejony uśmiech na twarzy. Kiedy mija pierwsza młodość pozwala się jej przenieść do audycji radiowych i wykonywać utwory lub podkładać głosy w grach.

Jeśli jesteście ciekawi, jak przebiega cały proces produkowania idoli, koniecznie sprawdźcie „Perfect Blue" – doskonały horror anime.

Promocja taniej

Ale japończycy nie byliby sobą gdyby nie spróbowali wykreować idola przy mniejszych kosztach, jednocześnie mając nad nim całkowitą kontrolę. Stąd pomysł wirtualnych idoli. Cały proces przebiega identycznie, jak w przypadku żywych odpowiedników. Stworzona komputerowo piękność pozuje do zdjęć, wydaje piosenki, występuje w telewizji oraz audycjach radiowych. Może się dorobić własnego serialu lub gry. Przykładów nie musimy szukać daleko. Space Channel 5 i jego główna bohaterka Ulala to nic innego, jak produkt pomyślany dla ludzi spragnionych luźnej zabawy w stylu funky. Na własnym podwórku też spotykamy idolki. Lara wystąpiła już w kilkunastu grach na wiele platform (nie byłoby Tomb Raidera bez Lary), dwóch filmach, kilku komiksach, reklamach... Prawie wszystkie liczące się japońskie firmy tworzące gry starają się wykreować nawet po kilka osobistości, do których tabuny graczy mogłoby się ślinić podczas długich nocnych sesji w swój ulubiony tytuł. Tak robi Namco ze swoimi ścigałkami, tak robi Tecmo z serią Dead or Alive. Na podobnej zasadzie działa cały tabun nieznanych białemu człowiekowi firm wydających gry hentai, randkowe czy też tytuły, w których wcielimy się w fotografa pstrykającego zdjęcia uroczym modelkom. Tylko, że magia ich idolek rozpoczyna i kończy się na jednym tytule. Jeśli macie ochotę zbadać temat nieco dokładniej, to polecam „Otaku No Video" produkcji Gainax'u (to goście od Evangeliona), który zahacza o problem „miłości" do wirtualnych panienek.



Stereotypy

Być może zauważyliście już pewne wspólne cechy w wyglądzie wirtualnych idolek. Są to naturalnie osoby młode, o nieskazitelnym wyglądzie, dużych oczach, nierzadko fantazyjnym kolorze włosów (różowe, błękitne), wysokie, szczupłe z jakąś charakterystyczną cechą (najczęściej pieprzyk). Warto zwrócić uwagę na bardzo chude i długie nogi oraz w wielu przypadkach nienaturalnie duże oczy. Nawet nie podejmuję się próby analizy pobudek, które kierowały i nadal kierują twórcami tworzącymi tzw. mangowy styl. Hehe. Idźmy dalej tym tropem. Duże piersi oraz smukła talia są na porządku dziennym, ale przydałoby się coś jeszcze. Tym czymś jest najczęściej jakiś zwierzaczek lub inny mały pupilek, np. robocik noszony gdzieś w okolicach barku. Co jeszcze? Młoda bogini musi być energiczna, uprawiać

Motion Gravure

Jest to prototyp Virtual View, ale interakcja jest mocno ograniczona. Mianowicie jest tylko oglądanie fotek. WOW! Wyszły cztery zestawy. Do każdego z nich pozowała jedna idolka: Megumi, Harumi Nemoto, Hiroko Mori, Tomomi Kitagawa. Każdy zestaw zawiera około tysiąca fotek w wysokiej rozdzielczości, które można przesuwać i zoomować, a nawet drukować za pomocą specjalnej drukarki podłączanej do PS2. Modelki, jak to modelki, nie pozują w kożuchach. Będzie dużo bielizny, skąpych strojów kąpielowych i piana, ale nie znajdziemy tu nagości. Sony nie pozwala.

jakiś sport lub wykazywać jakieś nietypowe zainteresowania. Mówiąc krótko: musi wyróżniać się z tłumu.

U nas też

Japończycy nie mają monopolu na uwielbianie pięknych kobiet. Trend na umieszczanie w grach fajnych sztuk lub wykorzystywanie ich do promocji swoich produktów na dobre zagnieździł się u zachodnich twórców od czasów pierwszego Tomb Raidera. Oto tylko dwa przykłady z najnowszej historii gier video. Spójrzmy na takie Street Racing Syndicate od 3DO, które w tej chwili leży i spokojnie czeka na wydawcę. Do promocji tego tytułu wydawca zatrudnił kilka ponętnych modelek. Do tego wykazał się tak daleko posuniętą roztropnością, że wybrał sobie piękności spośród Azjatek, Latynosek oraz kilku innych nacji (ach, te blondynki!). Brawo! Innym przykładem jest BMX XXX, który był agresywnie reklamowany, jako gra łamiąca wszelkie konwenanse. Okazało się oczywiście, że autorzy chcieli sprytnie zamaskować mierność tej pozycji. Zasłoną dymną był luźny klimat, przekleństwa, ostra muzyka oraz panienki. Po kilku trailerach puszczonych w świat, gdzie striptizerki bujały się na metalowych rurkach gracze zostali rozgrzani do czerwoności. Później wydawca trochę zmiękł i wyciął całą nagość z BMX XXX.

Dlaczego?

Wracamy do Japonii. Co powoduje, że nieistniejące, wirtualne dziewczyny odnoszą większe sukcesy niż żywe idolki? Przyczyn tego zjawiska należy doszukiwać się nie tylko w mentalności Japończyków. Łatwo byłoby stwierdzić, że wirtualna piękność jest doskonała, stworzona, aby zadowalać, spełniać ukryte pragnienia męskiej części japońskiej populacji. Ale to nie wszystko. Uważam, że japońscy chłopcy są specjalnie predysponowani do tego, aby ulegać nierealnym panienkom. Dużą rolę grają tu konwenanse, wrodzony dystans lub po prostu nieśmiałość japońskich młodzików, którzy podczas okresu dojrzewania przerzucają swoje uczucia na wirtualne dziewczęta. Przy okazji symulując wszelkie czynności związane z zakochiwaniem się – dyskretnym obserwowaniem (podglądaniem), zbieraniem informacji na temat swojej oblubienicy i wymienianiem się nimi z rówieśnikami... I tworzeniem fanklubów oczywiście.

Rzućmy okiem na trzy gry dotykające naszego tematu.

Primal Image

Jedna z pierwszych gier na PS2. Prosta, wręcz prymitywna zabawa w pstrykanie fotek renderowanym w czasie rzeczywistym panienkom (jest też jeden chłopak). Gracz ma kilkanaście sekund, kiedy kamera kilka razy okrąża modelkę po ustalonym torze i stara się uchwycić, jak najlepsze ujęcie. Po skończonej sesji fotki są punktowane. I to cała esencja tejże pozycji. Oczywiście można się dopatrywać drugiego dna – wspaniałej zabawy, hektolitrów miodu, super oryginalnego pomysłu. Nic z tego. Primal Image nie jest nawet przeciętne. Zagwarantuje godzinę rozrywki, po czym nie będzie w stanie zaoferować absolutnie nic. Jeśli szukacie wirtualnych idolek, to nie ten adres.

Virtual View

Pod wspólną nazwą kryją się trzy tytuły wydane na PS2. Ujrzymy w nich kilka pięknych niewiast. Będą to tajemnicza i pociągająca Harumi w pierwszej części (mniam!), drapieżna Megumi w „sequelu" oraz aż pięć wspaniałych modelek w Virtual View: R.C.T. W VV wcielamy się w człowieka uczestniczącego w sesji zdjęciowej. Modelka pozuje, fotograf robi zdjęcia, a gracz może przyjrzeć się z bliska jego osprzętowi. Nie, to oczywiście żart. Przyglądać się będzie ponętnej i ubranej w skąpe wdzianko sztuce. Jak to się odbywa? Konsola odgrywa około jednominutowy film, podczas którego da się obracać kamerę i zoomować. Możliwość obrotu uzyskano dzięki zastosowaniu technologii użytej do „bullet time" w Matrix, a przybliżanie i oddalanie to już standardowa funkcja każdego nowego odtwarzacza DVD. Oprócz tego autorzy dodali funkcję spowalniania oraz „wycinania" fragmentu filmu, który można w kółko odtwarzać. W VV: R.C.T. znalazło się miejsce dla rozszerzenia technologii filmowania przy pomocy kilku kamer jednocześnie. Mianowicie ustawiono je na środku przebieralni tak, aby każda obserwowała inny fragment pomieszczenia. W ten sposób uzyskano „trójwymiarowy film"! Scenę można obracać o pełne 360 stopni dzięki temu dowolnie obserwować kilka modelek, jak przebierają się i szykują do sesji.

Nie będę ściemniał. Virtual View spodobał mi się. Nie ma tu zbyt dużo do roboty, ale podobnie, jak przy DOA: XBV chodzi tu tylko o to, aby trochę się wyluzować patrząc na piękne panie. Poza tym było to dość ciekawe doświadczenie uczestniczyć w sesji zdjęciowej, nawet jeśli nie była do końca prawdziwa. Tym bardziej, że autorzy nie byli w stanie lub nie chcieli wszystkiego korygować i łatwo dostrzec różne buraczki, np. panienkę poprawiającą sobie stanik lub inne części garderoby. No i charakterystyczny trzask przesłony oraz błysk lampy w momencie pstrykania fotki. Niezły klimat.

DOA: XBV

Nie mogło obyć się bez tego tytułu. Gra opiekuńcza, zabawa w przebieranie, randki, relaksacja, podglądanie plus kilka mini gierek pod przykrywką siatkówki plażowej. Bo przecież gra sportowa z tego żadna. Siatkówka równie dobrze mogłaby być tutaj jedną z mini-gier.

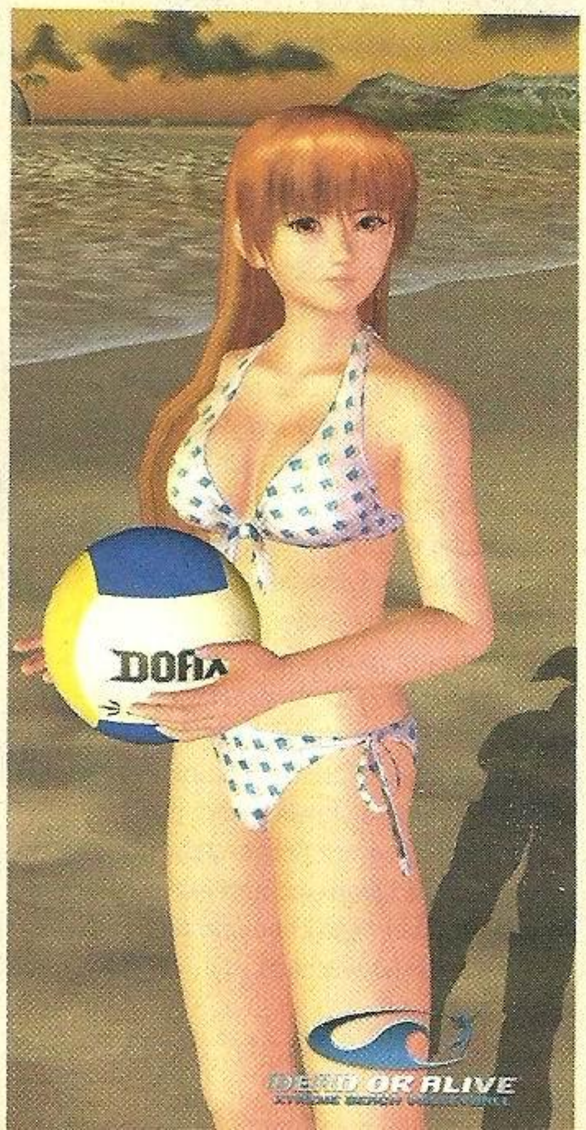
Uważnie przyglądając się paniom w DOA dostrzeżemy kilka schematów. Przez cały czas możemy je obserwować. Podczas zabawy, w sypialni czy też, jak odpoczywają. Na dobrą sprawę, po co to komu? Właściwie niepotrzebny element, prawda? A i tak wiadomo, że żaden facet nie przeoczy okazji do popatrzenia jak smakowite sztuki przewracają się na leżaku opalając jędrne ciała na słońcu.

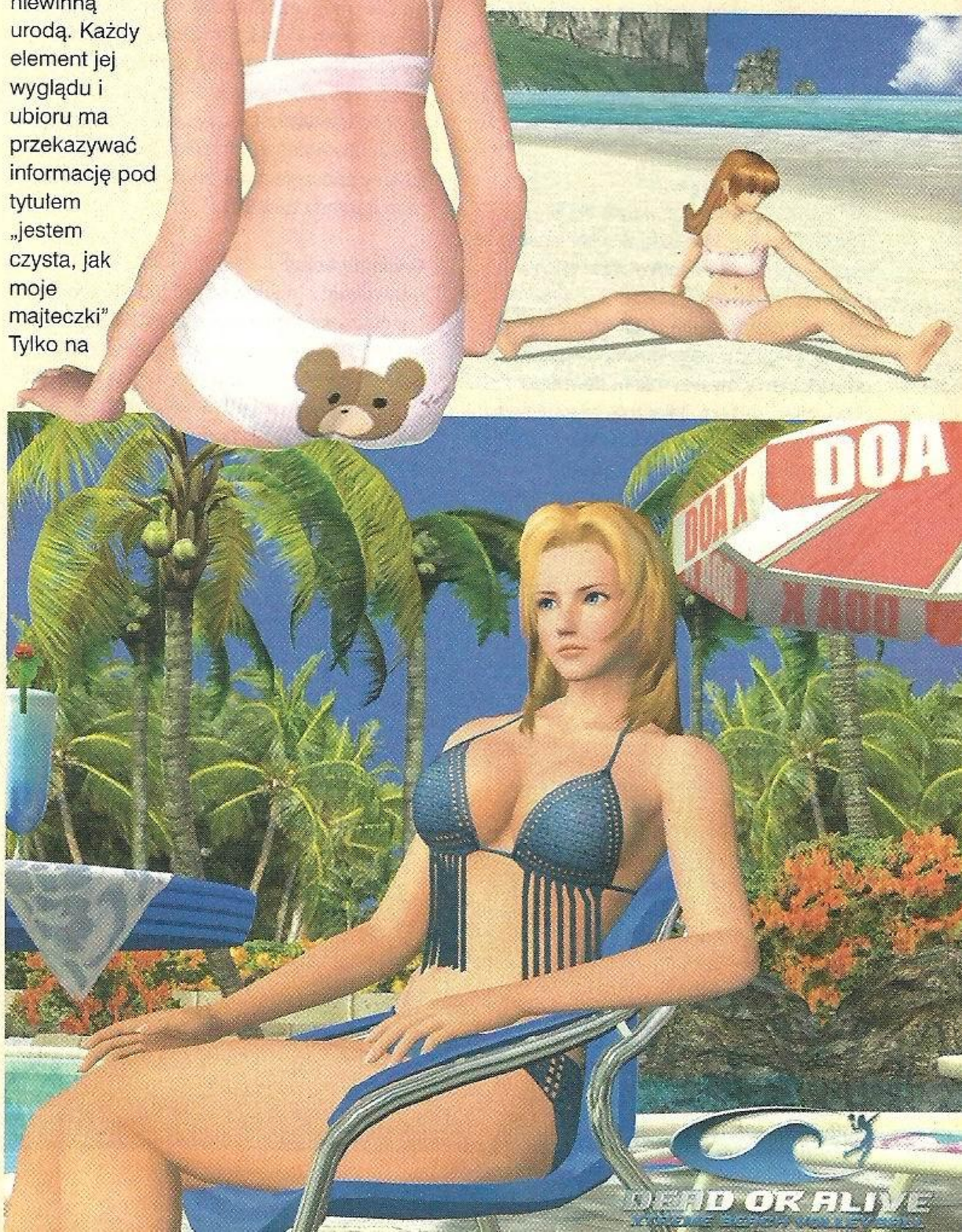
Brnąc dalej przyjrzyjmy się typom osobowości, które reprezentują kolejne niewiasty. Weźmy taką Kasumi. Została stworzona, aby z miejsca przykuwać uwagę graczy swoją niewinną urodą. Każdy element jej wyglądu i ubioru ma przekazywać informację pod tytułem „jestem czysta, jak moje majteczki" Tylko na nią spójrzcie. Tradycyjny strój w wersji „skąpo", grzywka, włosy rozpuszczone lub w kucyku, białe pończochy i tegoż samego koloru majteczki, które przy każdym podmuchu wiatru wysuwają się na pierwszy plan jednocześnie wyciskając fontannę krwi z nosów „pervertów". Do tego dorzućcie sobie jej dziewicze zachowanie. Kasumi nie zdaje sobie sprawy przecież, że rozmiar D stanika jak i ulotnie ukazywana bielizna działa jak lep na mężczyzn. Przecież to normalne. Nie chcielibyście wziąć takiej delikatnej piękności w swoje objęcia, aby... Ochronić ją przez złem tego świata? I wyobraźcie sobie, że każda pannica występująca w DOA została stworzona opierając się na podobnych regułach. Precyzyjnie wykalkulowane. Czy poczuliście się zgrabnie manipulowani przez panów z Tecmo?

Co jeszcze szykują

W moim prywatnym rankingu oczekiwanych gier z panią w roli głównej niezaprzeczalnie wygrywa P.N.03, które ewoluowało ze zwykłej strzelanki do gry akrobatycznej. Zamiast początkowo dwóch spluw Vanessa dostała na swoim wyposażeniu kilka specjalnych strojów oraz specyficzny sposób na uaktywnianie ataków. Otóż, aby wywalić serię laserów, wystrzelić piorunem lub czymś podobnym musi wykonać odpowiednią sekwencję ruchów. A że są to zazwyczaj ponętne ruchy tyłeczkiem, niedwuznaczne wyginanie się na wszelkie strony przy jednoczesnym machaniu kończynami, to już inny temat. Nawet po wykonanym ataku wygina się jakby w ekstazie... Tak, zdecydowanie czekam na tę grę.

Na koniec wypada rzec tylko tyle, że nie ma co liczyć w ciągu najbiższej dekady na Virtual View: Katarzyna Figura. Ale być może sukces DOA:XBV przetrze szlak do śmielszych eksperymentów także w USA i Europie. Ściskam.





- **Dobre:** Świetny patent z legionami i ich wysokie AI. Śliczne wstawki FMV.
- **Złe:** Za mało tego wszystkiego! Etapów, kombosów, legionów...
- **Brzydkie:** Scenariusz mógłby choć raz wykluczyć istnienie gościa z mieczem w płaszczu oraz ratowanie "księżniczek".

Chaos Legion

Po Chaos Legion spodziewałem się wiele. Zachęcony przez obszerną zapowiedź autorstwa Banana, liczyłem na grę krótką, acz wartościową – pokazującą, że Capcom wciąż zna się na rzeczy.

Na prawdziwego następcę Devil May Cry czekamy już od bardzo dawna. Po jego premierze większość graczy myślała, że skoro są to początki wielkiej kariery PlayStation2, od tej pory będzie tylko lepiej. Niestety, dziwnym trafem jakoś nikt nie kwapił się do pokazania światu godziwego następcy tego tytułu. Łowca demonów do dziś pozostaje niezachwianie na piedestale, a pierwsza część jego przygód jest jednocześnie jedną z gier niezbędnych w biblioteczce każdego posiadacza PS2. Wydawało mi się, że po usilnych próbach jej autorom uda się wreszcie powtórzyć sukces poprzedniczki. I tego się można było spodziewać oglądając przedpremierowe screeny i czytając doniesienia o tym tytule. Bohater z ogromnym mieczem, gotyckie klimaty, dziesiątki potworów na ekranie, ogromni bossowie, ostra walka i świetna grafika. Pomysł tak zwanych 'legionów' jawił się niejako dodatkiem do i tak już niesamowitej gry. Takie były założenia i nadzieje. Spójrzmy, czym istotnie okazał się niedoszły DMC-killer Capcomu.

Niemcy vs. Francja

W Chaos Legion gracz wciela się w wojownika imieniem Sieg Warheit (fascynacja Japończyków niemieckimi słowami nie przestaje zadziwiać), posiadającego zdolność przyzywania bestii tworzących tytułowe legiony. Jego misja polega na odszukaniu i powstrzymaniu dawnego przyjaciela, Victora Delacroix, planującego ściągnięcie do ludzkiego świata nieczystych sił, co ma pomóc mu w odzyskaniu ukochanej. Nie będzie chyba niczym złym, jeśli zdradzę, iż Sieg ma z całą historią śmierci dziewczyny sporo wspólnego. Nie jest też przypadkowo wynajętym najemnikiem i także ma do uratowania piękną niewiastę. Mimo, iż na pierwszy rzut oka nie wszystko na to wskazuje, historia jest jeszcze bardziej naiwna niż w DMC2. Cóż – niby nie ona decyduje o jakości gry tego gatunku, ale ja na przykład lubię walczyć we w miarę sensownych okolicznościach.

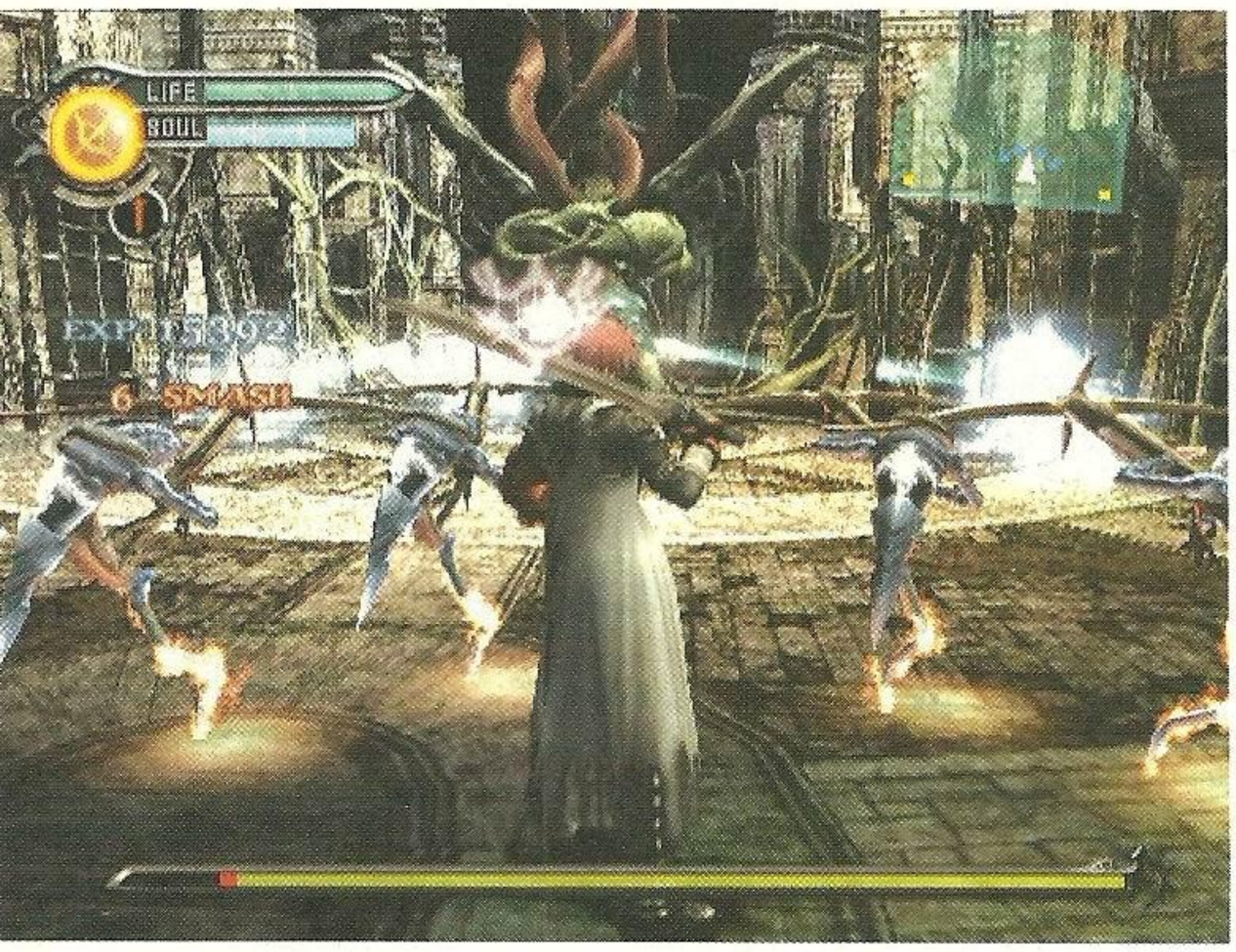
Za to sekwencjom filmowym ilustrującym fabułę nie mam absolutnie nic do zarzucenia, jeśli chodzi o ich realizację. Powiem więcej – 90 procent twórców najnowszych filmów powinno się uczyć od mistrzów z Capcomu. Niesamowity klimat, doskonała reżyseria, świetne, dynamiczne ujęcia, mnóstwo ciekawych zabiegów dodających charakterystycznego smaczku... To wszystko tu jest. Sprawia, że infantylną historyjkę łykamy znacznie mniej zniesmaczeni. A do tego wygląda zabójczo!

Drużyna asów

Cały patent z legionami jest prawdopodobnie najmocniejszym atutem gry. Rozwiązanie to można nazwać nowatorskim, jak na grę tego typu, a jego realizacja także wyszła autorom całkiem przyzwoicie. Zasady są proste. W razie potrzeby (czyli podczas większości walk) za pomocą jednego przycisku przyzywamy legion, którego herb jest aktualnie w naszym posiadaniu (znajduje się w jednym z dwóch slotów, między którymi możemy się przełączać podczas gry – jeśli chcemy zmienić herby na inne, musimy wejść do menu). Każdy legion może znajdować się w trybie aktywnym (co symbolizuje czerwony ogień pod nim), bądź pasywnym (niebieski płomień), kiedy to wzrasta jego współczynnik obrony. Możemy pozwolić im więc na niekontrolowaną młóckę, bądź też kierować ich poczynaniami. Równie dobrze można zaznaczyć wybranego wroga (np. głównego bossa) i skierować legion na niego, tak by nie rozpraszały go inne maszkary. Legiony mają także specjalne ataki, a każdy z nich charakteryzują odmienne właściwości. Przykładowo jeden z pierwszych legionów najlepiej nadaje się do walki z organicznymi potworami, inny dobrze niszczy maszyny. I tak dalej. Niestety w tym miejscu zauważam pewną wadę związaną ze stopniem trudności gry. Choć powyższe zabiegi ze zróżnicowaniem cech legionów miały zmusić gracza do strategicznego myślenia i kombinowania, z powodzeniem da się ukończyć grę korzystając jedynie z pomocy dwóch-trzech oddziałów. Jedynym, co zachęcało mnie do zmiany legionu, była chęć sprawdzenia nowych nabytków w akcji.

Wszystkich jest siedem, przy czym Tanatosa poznajemy już na początku, by następnie stracić jego herb i zbierać jego kawałki przez całą grę, a pod koniec przygody znów pozyskać tego mocarza na swe usługi. Inne legiony są oddawane do dyspozycji po wykończeniu kolejnych bossów. Tych

■ Capcom niespecjalnie przejął się promocją CL. Oficjalna strona gry http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameId=750039 nie zawiera praktycznie niczego interesującego.



■ Chaos Legion broni się jako nieskomplikowana jatka z pięknymi filmami. Ale na porównania do Devil May Cry na pewno nie zasługuje.

z kolei można z powodzeniem uznać za kolejny po legionach mocny element gry. Potwory są ogromne, choć niezbyt wymagające, a ich pokonanie będzie wymagało czasami odszukania słabych punktów i obrania odpowiedniej strategii. Poza tym wyglądają dość fachowo! Warto nadmienić, iż dość ważnym elementem całej zabawy są punkty doświadczenia. Należy zdobywać ich jak najwięcej, kończąc poszczególne etapy z jak najlepszymi wynikami i w jak najkrótszym czasie. Za otrzymane punkty możemy podnosić umiejętności wybranych legionów, tak by mogły sprostać cięższym wyzwaniom. Prócz standardowego wskaźnika energii bohatera, jest też pasek energii legionu lub też (kiedy jest odesłany) ilość pozostałych 'asyst'. Naszych sprzymierzeńców odsyłamy zaś po to, by osiągnąć lepszy czas – bo niestety w towarzystwie legionów Sieg jest niezdolny do biegu.

Sieg vs. Dante

Niestety, całkowicie niewytłumaczalne jest dla mnie, dlaczego u diabła (czyżby on maczał w tym palce?) – czyli w Devil May Cry – Dante miał do dyspozycji tak szeroki wachlarz ruchów, a Sieg ledwo co potrafi porządnie zamachać mieczem i... już! Jeden kombos, parę ciosów, kontra – to nawet brzmi żałośnie, a zapewniam, że pod koniec gry stanie się najbardziej oklepaną i nudną kombinacją uderzeń, jakie widzieliście w grach. Na szczęście pomysł z wprowadzeniem do akcji legionów ratuje sytuację. Kto wie? Może taki był zamysł twórców – uczynić grę głównym bohaterem średnio atrakcyjną, tak by można było skupić się na esencji produktu? Jeśli tak – postąpili nad wyraz głupio.

W tym miejscu należy wspomnieć o możliwości gry niewiastą. Arcia (czy nie brzmi jak Lucia?? – Capcom popada w straszne schematy) nie może przyzywać bestii dla ochrony, za to ma wiernego przyjaciela z nieskończoną amunicją. Jej pistolet sprawuje się podobnie jak spluwa Dantego. Do tego dochodzą porządne kopniaki. System walki jest niemal identyczny

jak w przypadku Siega – niestety, z powodu odsunięcia legionów od rozgrywki, gra dziewczyną szybko robi się nudna.

Izzy

Gra jest prosta. W dodatku będzie jeszcze kusić gracza sugestiami, by zdecydował się zmienić poziom trudności na Easy, aby „zachwycać się fabułą", jak to ładnie ujęli. Cóż – muszę z przykrością stwierdzić, iż ten zabieg sprawi iż będzie można ukończyć Chaos Legion w kilka godzin, podczas których niedorzeczna fabuła i dość schematyczna rozgrywka, będzie skutecznie osłabiać naszą motywację. Lepiej więc pozostać przy poziomie normal, jeżeli już zdecydujemy się na spotkanie z Siegiem i jego legionami.

Niby ładne, ale...

Grafika CL prezentuje się nierówno. Z jednej strony świetne, gotyckie lokacje – z drugiej bardzo wąska paleta barw i niezbyt duża liczba tekstur używana w poszczególnych poziomach. Do tego mgła. Mgła spowijająca białym całunem wszystko w większej odległości od miejsca akcji. Przy tym nie jest to delikatna mgiełka, a nieprzenikniona biała ściana – od razu widać, iż ma na celu maskowanie dalszych terenów, których procesor konsoli nie dałby rady wygenerować bez straty płynności animacji. Mimo, iż podczas boju nie zwraca się na to większej uwagi, stanowi to sporą ujmę dla wizerunku gry, szczególnie na tle niesamowitych lokacji znanych z DMC. Idźmy dalej – projekty postaci, legionów i wrogów są na najwyższym poziomie. Ci ostatni bardzo często przypominają pająki lub potężne kraby, ale jest to skłonność Capcom.

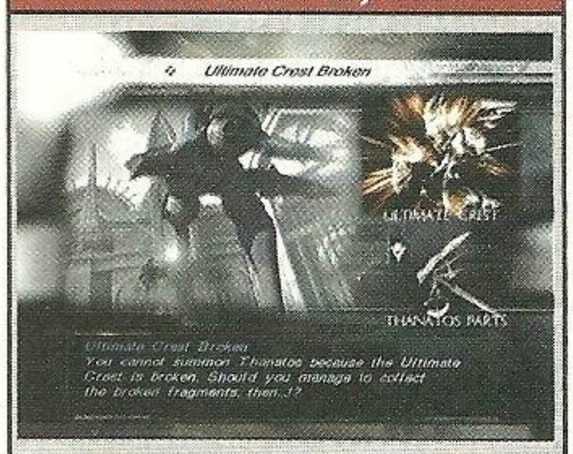
Na uwagę zasługują walki. Wyobraźcie sobie wielką arenę, na niej kilkunastu, bądź nawet kilkudziesięciu pomniejszych wrogów, prócz nich jakiś większy gagatek masakrowany przez nasz legion oraz Sieg roznoszący na mieczu kolejne poczwary. Do tego towarzyszące starciom błyski, wybuchy i inne efekty (choć szczerze mówiąc wolałbym krwawą posokę). Rzecz jasna kamera nie pokazuje całego pola boju, ale nic nie stoi na przeszkodzie by za pomocą prawej analogowej gałki dowolnie nią obracać, by ogarnąć wzrokiem całą bitwę. W niektórych momentach widok potrafi być naprawdę imponujący.

Przy całej tej masie bardzo ładnych obiektów i efektów, animacja ani na chwilę nie zwalnia, nie zakłócając nam ostrej młócki.

Daje po uszach!

Szczególnie rockowe kawałki połączone z mocnymi, technicznymi beatami. Nie każdemu taki miks przypadnie do gustu, aczkolwiek muzyka komponuje się z bojowym klimatem gry dość dobrze. Można zarzucić jej nieco wtórności, gdyż niektóre kawałki brzmią, jakby były żywcem wyjęte z DMC, jednak w ogólnym rozrachunku całość wypada nieźle. Efekty dźwiękowe również stoją na odpowiednim poziomie. Wyraźne i realistyczne odgłosy walki – wybuchy, szczęk oręża, zadawane ciosy i wycie. Jest dobrze.

Z tutorialem czy bez?



Przed rozpoczęciem gry możemy zdecydować, czy naszej przygodzie ma towarzyszyć tutorial. Jest to swego rodzaju ukłon w stronę DMC. Podobnie jak tam, po wykonaniu jakiejś czynności czy zebraniu przedmiotu, na ekranie pojawia się krótki opis wraz z wyjaśnieniem jego podstaw i zastosowania w grze. Możemy dowiedzieć się, do czego służą poszczególne tryby legionów, jak się pomiędzy nimi przełączać, czym są i jak działają inne schematy rozgrywki. Taki system nauki z pewnością ułatwi początkującym graczom szybkie wejście w świat Chaos Legion.

Piekielne pomyłki

Po rozczarowaniu roku, jakim okazał się Devil May Cry 2, głęboko wierzyłem, iż firma wzięła sobie do serca, jeśli nie lamenty graczy, to chociaż straty wynikające z kiepskiej sprzedaży gry. Kiedy we wspomnianej zapowiedzi przeczytałem: „Dante wreszcie zapłacze", ucieszyłem się niezmiernie. Teraz już wiem, że jeśli nawet syn demona uroni łzę, to tylko nad nieudolnością swoich twórców, którym ponownie brakło ikry/chęci/czasu/pieniędzy by wydać produkt dopracowany i wartościowy. Bo czy wielkim problemem było wyposażenie Siega w ruchy Dantego? Większe zróżnicowanie legionów i dodanie kilku nowych także polepszyłoby sprawę. Spisanie interesującego scenariusza również z pewnością byłoby pestką w porównaniu do monstrualnej pracy, jaką włożyli graficy w stworzenie wstawek filmowych do tej fabularnej szmiry. Gdyby do tego przedłużyć grę chociaż dwukrotnie, ocena z pewnością skoczyłaby nieco w górę. Nawet pomimo wymienionych w tekście uchybień. No właśnie – gdyby. Niestety, nie ma gier idealnych, a już z pewnością Chaos Legion od definicji ideału odstaje bardzo znacznie. Polecam wypożyczenie i popołudniową sesję z grę. Wystarczy.

Gangsta

PlayStation 2 — *Porównywalne z DMC2. Nieźle, ale...*

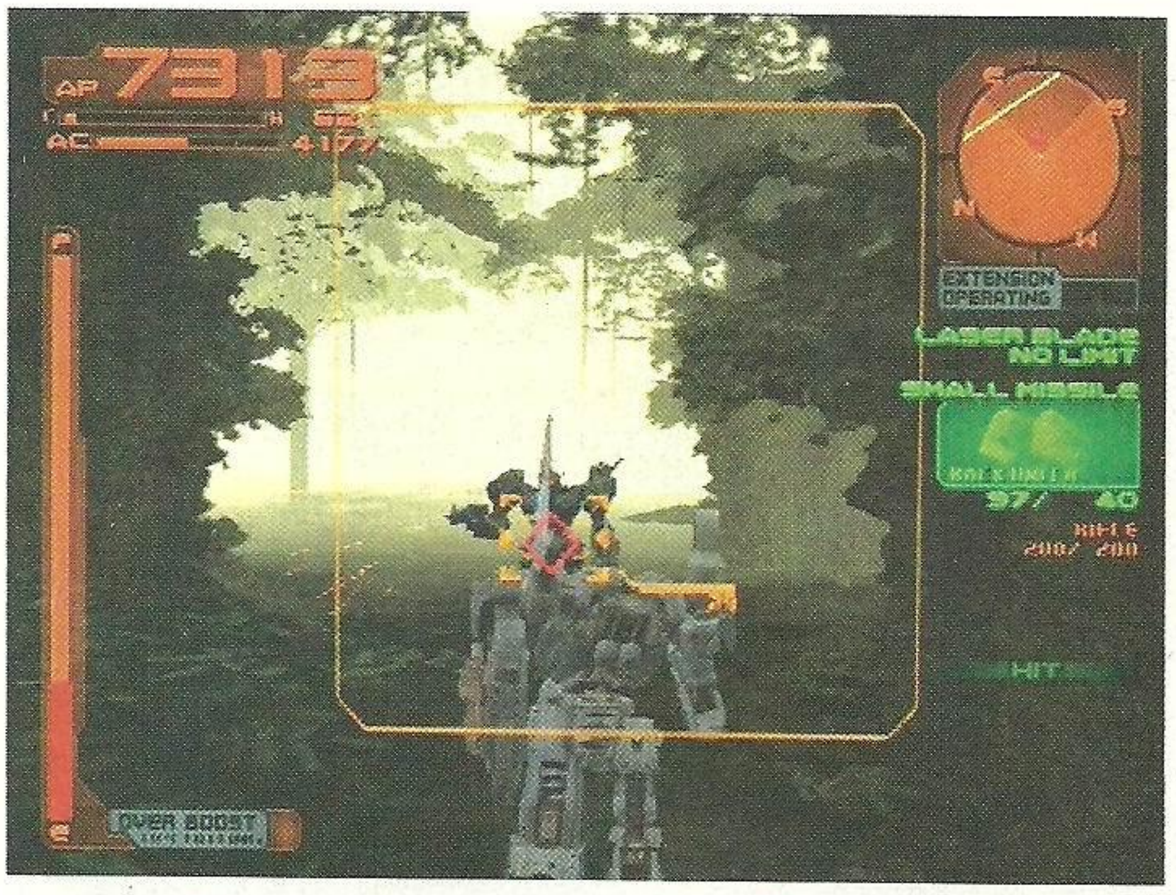
- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.6

- **Dobre:** Kolejny, dobry Armored Core. Sprawdzone i lubiane przez fanów mechanizmy. Można poczuć się jak w domu.
- **Złe:** Ograne do znudzenia schematy, nie poprawione niedociągnięcia, krótka w stosunku do poprzedników.
- **Brzydkie:** Niestety cała oprawa, która znacznie odstaje od tego, co pokazują nam twórcy na promocyjnych screenach.



Silent Line Armored Core

Silent Line to kolejny, ten sam, stary Armored Core. A właściwie tylko modyfikacja trzeciej odsłony serii. I choć już miałem zakrzyknąć: "A niech Cię szlag From Soft!", muszę przyznać, że znowu udało im się wciągnąć mnie na kilka dobrych godzin.

■ Widok z kabiny mecha (niewątpliwie zainspirowany Steel Battalionem) jest praktycznie jedyną nowością w kolejnej części mechsagi.

Ale to w dużej mierze ze względu na sentyment, jakim darzę ten tytuł. Osobiście AC stawiam zaraz za serią Front Mission, ale to w końcu zupełnie inna, taktyczna para kaloszy. Myślę, że większy procent fanów również ma miłe wspomnienia z katowania pierwszej części na PS one i między innymi dlatego kolejne odsłony schodzą, jak ciepłe bułeczki. I o dziwo prawie nikt nie narzeka, że od długiego czasu nic się tu nie zmienia. Ale nasz ukochany mech, w którego pakujemy całe zaangażowanie, to nie Lara Croft.

AC jest skierowane do wypróbowanych odbiorców, fanów serii łykających kolejne części niczym pelikany. Od razu muszę nadmienić jedną rzecz: Silent Line to AC3 z nowymi mapami i fabułą. Silnik, grafika i kierowanie robotem nie zmieniło się ani na jotę. Można nawet zaimportować zapisany stan gry z AC3.

Ktoś kiedyś nazwał Armored Core „mech RPG". Jest w tym dużo prawdy. Całość kręci się wokół grupy najemników o kryptonimie Raven, do której oczywiście należy gracz. Fabuła jest rozszerzeniem tego, co działo się w poprzedniej odsłonie. Z tym, że teren naszych działań będzie obejmował specyficzną lokację - Silent Line. Różne korporacje zaproponują nam wykonanie jakiegoś zadania w zamian za odpowiednie wynagrodzenie. Będzie pacyfikacja terenu, ochrona transportu, odszukanie osoby... Rodzajów misji jest wystarczająco dużo, ale ich wykonywanie zawsze będzie się wiązało ze złomowaniem przeciwników. Za uzyskaną kasę usuniemy uszkodzenia, któych mech nabawił się podczas misji, a także kupimy nowe wyposażenie. Jest tego ponad dwieście sztuk, do tego części da się praktycznie dowolnie łączyć, co powoduje, że liczba kombinacji jeszcze bardziej wzrasta. Montując poszczególne kawałki robota musimy pamiętać o kilku czynnikach, jak waga czy zużycie energii. Dla przykładu nie będziemy w stanie zamontować na maszynie części, która wyssie całą moc z generatora.

Do niektórych misji będziemy mogli wybrać sobie do dwóch kompanów, sterowanych przez konsolę. Choć nie są to asy, to ich siła ognia często przyda się podczas masakrowania oponentów.

Co ciekawe, nasi sprzymierzeńcy nie będą zamknięci tylko w pojazdach naziemnych. Zasiądą za sterami helikopterów lub samolotów. Oprócz tego stoczymy kilka potyczek na Arenie jeden na jednego. Dzięki temu poprawimy pozycję w rankingu najemników.

Od czasu do czas warto zajrzeć do garażu i pogrzebać trochę w naszym potworze. Dowolnie zmienimy kolor mecha, jego emblemat, ustawienia kamery itd. Nowością jest widok z kabiny. Szkoda, że nie można go przełączać w locie, podczas misji. Naprawdę przydałoby się to w momentach opresji, aby szybciej zlustrować, co dzieje się wokół nas. Po włączeniu wszystkich wskaźników na ekranie i przełączenie się na widok z kabiny gra zaczyna wyglądać niemalże jak Steel Battalion, czyli całkiem fachowo. Niestety, bronie w tym trybie nie wyglądają najlepiej. Lubię serię Armored Core. Gram w każdą kolejną część i pewnie dlatego coraz łatwiej dostrzec mi jej niedociągnięcia.

Po pierwsze, powinno być kilka konfiguracji sterowania. Zdecydowanie brakuje możliwości kierowania dwoma gałkami analogowymi. Autorzy powinni pomyśleć nad ułatwieniem rozglądania i poruszania się na boki. Choć pewnie piszę tak dlatego, ponieważ podobało mi się dziecinnie proste prowadzenie maszyn w Zone of Enders.

Po drugie, fabuła ogranicza się do wykonywania kolejnych zadań, do tego przekazywana jest tylko pod postacią opisów misji, maili oraz przekazów werbalnych podczas samej walki. O wiele przyjemniej jest mieć z kim się utożsamiać. Wystarczyłyby ręcznie rysowane mordki tak, jak choćby w Ring of Red.

Po trzecie, oprawa powinna zostać w końcu podciągnięta do dzisiejszych peesdwójkowych standardów. Dość już z szarymi lokacjami, budynkami, jak pudła po butach i wyblakłymi teksturami. W tej chwili nawet do dodatków poprawia się silnik, usprawnia grafikę i dodaje nowe efekty. From Soft, proszę, zejdź z najmniejszej linii oporu! W moim prywatnym odczuciu AC powinno delikatnie ewoluować w stronę Mech Assault. Twórcy powinni podpatrzeć kilka ciekawostek i przełożyć je na swoje dzieło. Ot, przydałaby się większa interakcja z otoczeniem. Chciałbym zobaczyć budynki walące się na wrogie maszyny, a nie tylko rozwalanie skrzyń i otwieranie drzwi. A co z grą w Internecie?

Silent Line na pewno nie zawiedzie fanów serii. Nowym w temacie radziłbym sprawdzić grę w akcji. Być może rozwiązania zaproponowane przez From okażą się dla nich odpowiednie, ale może być też tak, że przyjemniejsza okaże się rozwałka Konami.

OG

PlayStation 2 — *Stare, dobre AC. Ale czas ruszyć do przodu!*

- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* From Soft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.3

- **Dobre:** Czysta zabawa w prostej formie. Duża różnorodność utworów przemawia do szerszego grona graczy.
- **Złe:** Czasami efekty świetlne przeszkadzają w skupieniu na torze. Szkoda też, że niezbyt wyśrubowany poziom trudności skraca zabawę.
- **Brzydkie:** Sens umieszczenia podrygującej postaci obok toru wciąż jest dla mnie zagadką.

Amplitude

W przypadku Amplitude nie można zachować spokoju. Wzbudzane przez nią pozytywne wibracje targają graczem w każdej sekundzie spędzonej przy konsoli. A gra trzyma, i nie chce puścić. No puszczaj wreszcie! Umówiłem się z dziewczyną!

Tak właśnie działa Amplitude! Pobudza, wprawia w ekstazę, uzależnia i przyprawia o niemiłosierny ból palców. Chyba nieczęsto się zdarza, aby widoczne na ekranie obrazy stanowiły swego rodzaju bramę, portal, który jest tylko drogą prowadzącą do lepszego świata. W tym wypadku świata muzycznego szaleństwa! Chwila! Moment! Muszę wreszcie wziąć się w garść i wyjaśnić, o co tak naprawdę mi chodzi.

Zacznijmy może od tego, że Amplitude to gra muzyczna. Dodam jednak, że jest to najbardziej rajcująca gra muzyczna, jaka bezceremonialnie zgwałciła moje bębenki słuchowe odbierając wolną wolę i obezwładniając mnie na długi czas. Prosty pomysł i jeszcze prostsze wykonanie okazały się wszystkim, czego potrzeba, abym w muzycznym transie zatracił się przy pierwszej sesji przez pięć godzin.... A to był dopiero początek.

Magia Amplitude mieści się w kilku trójwymiarowych torach zawieszonych gdzieś nad futurystycznymi metropoliami oraz w małym mikserze służącym do uaktywniania kompletnej ścieżki melodycznej danego utworu. W praktyce wygląda to tak, że nasz mikser porusza się po torze, któremu przypisana jest na przykład gitara. Po lewej i prawej stronie oraz na środku toru pojawiają się niebieskie punkty, którym odpowiadają poszczególne przyciski na padzie. Wszystko, co musimy zrobić, to wcisnąć odpowiedni przycisk, gdy tylko nasz mikser pojawi się nad jednym z niebieskich punktów. Jeśli trafimy bezbłędnie we wszystkie punkty na torze, to na jakiś czas uaktywnimy gitarę. Teraz szybko przeskakujemy na inny tor i robimy dokładnie to samo uzupełniając naszą piosenkę o basy, wokal i inne niezbędne składniki utworu muzycznego.

Za zaliczanie kolejnych torów dostajemy punkty, które możemy mnożyć, jeśli bez potknięcia uaktywnimy kilka ścieżek pod rząd. Wówczas nad torem, na który powinniśmy wskoczyć naszym mikserem, aby płynnie kontynuować piosenkę pojawia się zielona strzałka. I to w zasadzie cała idea stojąca za Amplitude. Zabawę urozmaicają także okazyjnie pojawiające się na torach dopałki, takie jak Autoblaster uaktywniający cały tor za nas, Slo – Mo, czyli klasyczne zwolnienie tempa, czy Score Doubler podwajający zdobycze punktowe. Jest też Freestyler, dzięki któremu możemy nieco poskreczować w rytm muzyki.

A jak się w to gra? Wyśmienicie, chociaż nie wiem, czy użycie czasownika „grać" w tym wypadku jest wskazane. Co prawda całość przywodzi na myśl zasłużonego Wipeouta, gdzie najwyższa koncentracja była kluczem do sukcesu, to jednak charakter rozgrywki przypomina bardziej jakiś uproszczony program muzyczny. Zresztą nieistotne, jak sklasyfikujemy Amplitude. Ważne jest natomiast, że następca Frequency wciąga na długie godziny każdego, kto ma smykałkę do gier zręcznościowych, albo lubi pobawić się w tworzenie własnej muzy. Jeśli zaś spełniacie oba te warunki, to nie mogliście lepiej trafić! Amplitude jest Waszym przeznaczeniem.

Jest jednak jedno „ale". Muzyka. O gustach podobno się nie dyskutuje, toteż nie mam zamiaru wywyższać jednych gatunków muzyki nad inne. Muszę jednak obiektywnie stwierdzić, że nie każdemu amatorowi szybkiego wciskania klawiszy udźwiękowienie Amplitude przypadnie do gustu. Wśród 26 utworów znajdujących się na płytce z grą przeważają kawałki takich wykonawców jak Blink 182, Pink, Symbion Projekt, P.O.D., Freezepop, czy Papa Roach. Podchodząc do tej gry należy mieć raczej otwarty umysł. Chociaż mi osobiście soundtrack jakoś szczególnie nie przypasował, to i tak bawiłem się wyśmienicie przy niemal wszystkich utworach. Wystarczy trochę dobrych chęci i odrobina tolerancji. Co by nie mówić, prawie wszystkie kawałki zostały dobrane fachowo i przynajmniej trafią do szerszego grona, a nie tylko, dajmy na to, do fanów techniawki.

Będąc przy muzyce należałoby też coś napisać o grafice. Ale o czym tu właściwie pisać? Cała szata graficzna to kilka torów, po których się poruszamy, jakieś futurystyczne budowle przyozdobione telebimami w oddali oraz sylwetka naszego DJ'a bezsensownie podrygująca po prawej stronie ekranu. Rzadko kiedy trafia się okazja, by spojrzeć gdzieś na bok. Taka chwila dekoncentracji może spowodować ubytek energii przy niezaliczeniu kolejnych ścieżek.

Amplitude to jedna z gier, przy których setki razy będziecie powtarzać sobie: „jeszcze tylko raz". A później okazuje się, że chociaż dopiero jedliście obiad, to na stole stoi już kolacja, a i na dworze jakoś ciemniej się zrobiło. Główny tryb jest mocno uzależniający, a jeśli dodamy do tego możliwość układania zupełnie nowych utworów (bądź zmienienia tych zawartych w grze) w opcji Remix oraz multiplayer zarówno na jednej konsoli, jak i w Sieci, to wszystko jest już jasne.

Nie macie wyboru. Musicie sprawdzić tę grę bez względu na gatunek muzyki, jaki preferujecie.

Qoora

■ Blinki na szczęście nie biegają z gołymi tyłkami po ekranie. A Komputer Kontroller rządzi!

FREQ vs AMPL

Jakie zmiany zaszły od czasów Frequency? Teraz nie poruszamy się już w heksagonalnym tunelu, ale po płaszczyźnie. Poza tym mocno zmieniła się muzyka i w Amplitude kawałki techniczne to raczej rzadkość. Dodano też trójwymiarowych bohaterów, dla których możemy kompletować nowe wdzianka. Chociaż ten element jest zupełnie zbędny. Można za to ubolewać nad zmniejszeniem poziomu trudności w stosunku do poprzedniczki. Nawet wyższe poziomy trudności nie mogą się równać z tym, z czym mieliśmy do czynienia we Frequency. W końcu jest możliwość grania przez Internet oraz specjalne rankingi wraz ze stronami, gdzie możemy umieszczać nasze muzyczne osiągnięcia. Rewelacja!

PlayStation 2 — *Lubicie Chopina? No to łapcie za Amplitudę!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Harmonix
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Dolby Pro Logic II*

8.9

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indy dotarł wreszcie na PS2. Nie będziecie jednak zadowoleni. Stracił i to sporo. Głównie pod względem grafiki.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb miała przynieść odrodzenie zamierającej powoli serii spod znaku bata i kapelusza. Twórcy tytułu ponoć poważnie przyłożyli się do pracy i mieli pociągnąć przygody Indy'ego w starym dobrym stylu. Faktycznie, początkowo w grze wydaje się, że wszystko idzie jak najlepszą drogą ku nieopisanemu sukcesowi. Są starożytne ruiny, są pojedynki na pięści i bezcenne statuetki. Z czasem wyjdzie jednak na jaw, że inwencja autorów ma bardzo krótkie nóżki. Pojawiać się będą elementy bezsensowne, jak rekiny mieszkające pod ziemią, możliwość strzelania przeciwnikom w głowę z zaskoczenia (gdzie to było w filmach?!), czy wreszcie patenty żywcem skopiowane z trylogii. Właściwie mógłbym pokusić się o stwierdzenie, że dopóki wszystko, co mogłoby zostać skopiowane, skopiowane nie zostało – gra się całkiem przyjemnie. Jednak ukończywszy jakieś trzydzieści procent gry zorientujecie się, że dalej zabawa polega już tylko na parciu przed siebie i strzelaniu do faszystów. Szkoda gadać.

Najwięcej na konwersji z Xboxa straciła grafika. Tekstury stały się wręcz karykaturalnie rozmazane i ma się przez to wrażenie, jakby przez cały czas telewizor był maksymalnie rozregulowany. Zielone wzgórza Cejlonu wyglądają, jakby jakieś olbrzymie dziecko zwymiotowało na nie obiadem ze szpinakiem w roli głównej. Wnętrza budynków, jakby ktoś posmarował je lakierem rozpuszczającym farbę. Prędzej czy później ci najbardziej wytrwali zapewne przyzwyczają się, choć zapewniam Was, że do końca gry będziecie zwracać uwagę na te potworne rozmycia. Znacznie lepiej w stosunku do joypada xboxowego spisuje się za to Dual Shock. Indy jest grą przypominającą nieco Tomb Raidera, zwłaszcza ze względu na niemałą liczbę skoków, jaką trzeba oddać zanim ukończy się poziom. Z Dualem wygodniej obrać właściwy kierunek i przylgnąć do ściany nawet, jeśli jest pod kątem.

Pojawia się zatem bardzo poważny problem: czy warto inwestować. Warto, ale przygotujcie się na średnią grę, w porywach do dobrej. Jeśli lubicie gry zręcznościowe – wybierzcie raczej któregoś z platformerków. Jeśli lubicie poprać się i poskakać – można uderzać.

Słowa nie powiem fanom Indiany Jonesa, bo ci zapewne przeczytają tę recenzję pro forma i polecą do sklepów. I pewnie się nie zawiodą, bo scenariusz jest... całkiem, całkiem!

[Grabarz]

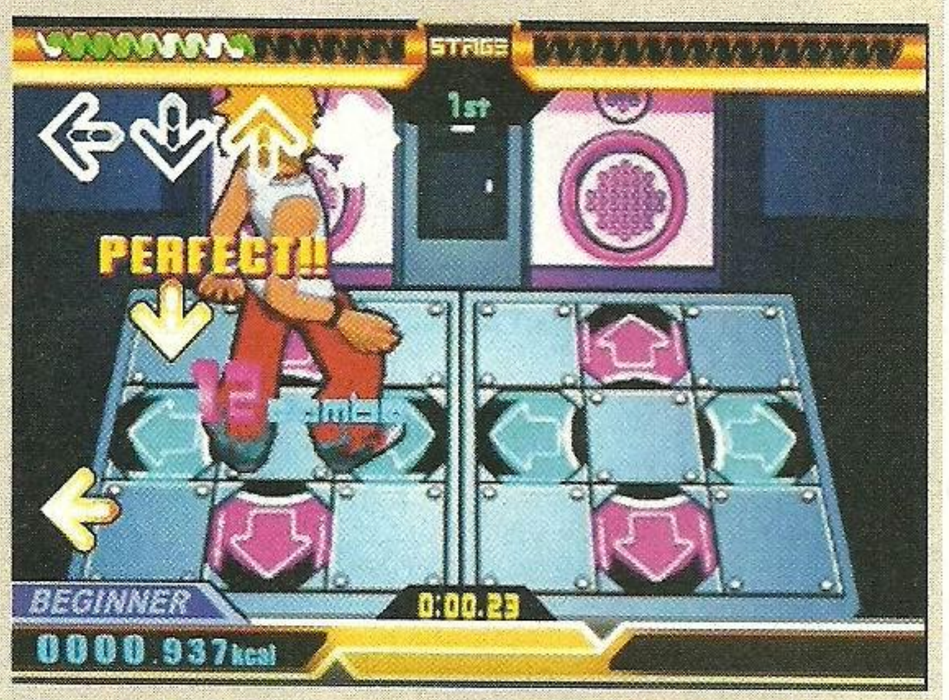
PlayStation 2	
Wydawca: Activision *Producent:* LucasArts *Liczba graczy:* 1	**6.5**

DANCING STAGE MEGAMIX

Tańcz, gdy w klubie błyszczy ultrafiolet...

Tak, niestety znowu się nie dopilnowałam i wywaliło mi na czole wielkiego, obrzydliwego... Erm, pryszcza. A mogło być tak pięknie. Jak zwykle z opresji wyratował mnie naczelny redaktor podsyłając Dancing Stage Megamix. Nie pozostało mi nic innego, jak znowu wyciągnąć matę i poszaleć we własnym, osobistym towarzystwie. Konami, jak zwykle serwuje nam trochę hitów, które na pewno słyszeliście na falach stacji radiowych (siedem sztuk). Są to między innymi Kylie Minogue „Love At First Sight", Christina Milian „When You Look At Me"... Oprócz licencjonowanych kawałków znajdziemy mnóstwo firmowych remiksów od Konami. W sumie potańczymy sobie przy dwudziestu ośmiu piosenkach.

Oprócz jednej nowości nie ma co się rozpisywać o trybach gry, bo tak czy inaczej zawsze chodzi o to samo – rytmiczne wklepywanie przycisków na padzie, bądź skakanie na macie. Właśnie, miodność DSM zależy od tego czego używamy do wciskania kierunków. Zabawa z padem znudzi się po 15 minutach. Jeśli nie macie maty nawet nie zbliżajcie się do DSM i w takim przypadku wstawcie w tabelce zamiast mojej oceny cyferkę oscylującą w granicach dwójki. Za to mata zaprzęga do roboty całe ciało. Choć z początku każdego napadają dziwne skrupuły i ataki nieśmiałości, to po kilku Volt... chwilach



spędzonych z trybem treningowym pozbędzie się ich bezpowrotnie. I wtedy zacznie się zabawa, która potrwa dobre kilkadziesiąt godzin włączając w to kilka „ciężkich" imprez oraz rozruszanych rodzinnych styp. Jestem pewna, że każdy z DSM lub innym produktem Konami z tej linii od czasu do czasu wyciągnie matę i choć przez chwilę poszaleje przy swoim ulubionym hicie.

Wróćmy na chwilę do trybów. Znajdziemy w nich jedną nowość. Jest to Workout Mode, gdzie skacząc na macie będziemy spalać niepotrzebne kalorie. Tak, moje drogie panie, DSM jest stworzony specjalnie z myślą o Waszych biodrach, nogach i jeszcze kilku innych częściach ciała. Tu podajemy swoją płeć, wzrost i wagę, a potem rzucamy się w wir tańca. Po skończonym utworze program pokaże ile udało się spalić kalorii. I cóż mogę powiedzieć – to działa! Schudłam trzydzieści... To jest trzy kilo.

Patrząc przez pryzmat wcześniejszych produkcji DSM odstaje ze względu na liczbę utworów. Biorąc pod uwagę, że taki Party Edition miał pięćdziesiąt jeden, a DDRMAX ponad 70 kawałków, DSM wygląda po prostu biednie. Ostateczny werdykt jest bardzo prosty. Możecie wypróbować DSM, ale bardziej polecałabym Wam sprawdzić wcześniejsze odsłony tej serii. Ale jeżeli na prawdziwym parkiecie chcecie usłyszeć „Ej seniorita, tańcz! Jesteś laską ostrą jak tabasco non-stop..." musicie wypróbować ten tytuł.

Olga Gauner

PlayStation 2	
Wydawca: Konami *Producent:* Konami *Liczba graczy:* 1-2	**6.5**

SX SUPERSTAR

W zapowiedziach czytaliśmy: rewelacyjny symulator wyścigów motocrossowych! Ośmiu zawodników jednocześnie na ekranie! Cudowny model jazdy! Sztuczna inteligencja, fizyka, płynność animacji, hektolitry adrenaliny! Wszystko oczywiście palcem na wodzie, bo SX Superstar to klasyczny przykład zzieleniałej kaszanki w pudełku po grze. A czy ktokolwiek z Was nie brzydziłby się wepchnąć kaszanki do konsoli? No więc właśnie.

Twórcy wspaniałomyślnie zaoferowali nam trzy tryby rozgrywki. Pierwszy z nich to Arcade. Wybieramy motocykl, trasę i ruszamy dzielnie ku błotnistej przygodzie. Wyścig się rozpoczyna i... wszyscy zawodnicy gdzieś znikają. My dzielnie za nimi. Trasy wyglądają nadzwyczaj śmiesznie. Niby błoto i brąz na teksturach położony, ale wyszlifowane wszystko i wylizane jak w aptece przed wizytą sanepidu. Czasem, bardzo rzadko, coś spod kół poleci (czarne prostokąty), a czasem przejedziemy przez wodę rozbryzgując strugi krystalicznie czystej cieczy. To jest po prostu ten typ motocrossu, gdzie da się jeść wprost z toru bez ryzyka czerwonki. Fizyka jazdy jest równie zaskakująca. Najpierw próbujemy wydusić jakieś triki. W grze zaimplementowano podobno dwadzieścia cztery motocyklowe sztuczki do natychmiastowego wykonania w powietrzu. Są

podobno super i dają tony frajdy! Nic z tego. Są prawie niewykonalne, a jeszcze znacząco spowalniają nas w wyścigu. Poddajemy się i prujemy do przodu obserwując jak nogi naszego zawodnika na zakrętach znikają w podłożu toru. Hmmm... Ludziki przed nami przewracają się, a my raz to przejeżdżamy przez nie bez problemów, a raz wywalamy się bezlitośnie. To nie wszystko. Bo cały miód ma się podobno kryć w opcji „Championship". Tu na początku wybieramy swojego zawodnika i wiedziemy ku karierze. Jest niby jakiś podły scenariusz, ale cuchnie nudą na hektary. Właściwie więc symulacja polega na tym, że czytamy faksy, jeździmy, czytamy faksy, kupujemy nowy motocykl, czytamy faksy, czytamy faksy, jeździmy, czytamy faksy i tak dalej. Czy już wciągnęliście się niemożebnie? Tym niemniej jest w SX Superstar coś, co każe jeździć i jeździć bez opamiętania. Przynajmniej godzinę zwykły gracz ma szansę przy tej grze spędzić. Cóż to takiego? Muzyka! Rewelacyjny soundtrack z takimi gwiazdami jak: the Deftounes, Apollo Four Forty, Pitchshifter... Tam po prostu nie ma słabych kawałków! Nie widzę jednak potrzeby wydawania kasy dla samych tylko kawałków muzycznych. Ta gra jest po prostu słaba. Rozpełzła się między durnowate sterowanie, brzydkie tekstury i nudny tryb „Story" Z daleka od tego w takim razie. Z daleka.

[Grabarz]

Xbox	
Wydawca: Acclaim *Producent:* Climax *Liczba graczy:* 1-2	**4.1**

CHARLIE'S ANGELS FULL THROTTLE

Nie spodziewałem się, że zobaczę jeszcze tak słaby licencjonowany tytuł.

Zapomniałem w swej naiwności, że przecież da się. A skoro się da, to na pewno ktoś tę szansę wykorzysta. Charlie's Angels. Są sobie trzy Aniołki. Wszystkie biorą udział we wspólnych misjach, łącznie w grze jest ich sześć. Wiodą przez Kalifornię, Alaskę, Meksyk oraz Szkocję. Zadaniem Aniołków jest iść przed siebie i klepać napotkanych wrogów. Tak, tak – to jest taka chodzona mordobitka. Wic cały polega na tym, że idziemy sobie jednym Aniołkiem, dochodzimy do jakiegoś miejsca – np. do wyłącznika zasilania, zmieniamy Aniołka i ten drugi dochodzi na przykład do płotu pod napięciem, ale ma wyłączony prąd (przez pierwszego Aniołka), więc przezeń przechodzi. Tu podnosi dźwig, dzięki czemu trzeci Aniołek (przełączamy się znów „ręcznie") jest w stanie dotrzeć gdzieś tam kawałek dalej. Brzmi to fajnie i takie jest. Niestety – reszta ssie, jak wielbłąd w oazie po dwutygodniowej wycieczce przez pustynię. Fizyka gry jest sformułowaniem, które w ogóle nie powinno się pojawić w recenzji. Aniołki wskakują gdzie chcą, reagują na ciosy jak chcą i zatrzymywane są regularnie na małych powierzchniach przez niewidzialne bariery, żeby nie iść dalej, zanim nie sklepie się gości z danego odcinka trasy.

Kamerzysta ma graczy w pewnym ciemnym miejscu, z tyłu, w połowie ciała. Pokazuje podczas walki jakiś spłachetek, na którym wcale nie musi być widać ani nas, ani przeciwników. Grafika to powrót do czasów najsłabszych gier na PSXa, z lekko podciągniętymi teksturami. Autorzy nie mieli jednak krztyny samokrytyki – wyobraźcie sobie połamanego orangutana wysuszonego na wiór i ogolonego do skóry – to właśnie Aniołek w tej grze. I ten orangutan rusza tyłeczkiem, żeby nas zachęcić. Płacz tylko i zgrzytanie... Acha! Ponieważ gra czerpie pełnymi garściami z filmu, są też Matrixowe zwolnienia akcji. Cóż – polegają one na rozmyciu wszystkiego na ekranie i spowolnieniu przeciwników. Kamera ani drgnie, żadnych dodatkowych efektów, sens używania tego żaden, bo i tak się jakimś cudem w nich nie trafia. Są też smugi za kopniakami, które wyglądają, jakby ktoś wziął spray w najprostszym programie graficznym i pociągnął smużkę.

Nie, nie i jeszcze raz nie! Nie wiem jakimi mielibyście być maniakami Aniołków, żeby tę grę kupić. Nuda – bo nic się nie dzieje, frustracja – bo szmaciarska fizyka i takież pokazywanie akcji gry. Niby combosy i super akcje? Zapomnijcie. Chaos i pomyłka. Ubi samo sobie grę zrobiło i wydało. To teraz niech sobie sami w nią grają. Do widzenia. **[Grabarz]**

PlayStation 2 i GameCube	
Wydawca: Ubi Soft *Producent:* Ubi Soft *Liczba graczy:* 1	**4.0**

- **Dobre:** Głosy i odgłosy są pierwszorzędne, podobnie jak dowcipy sytuacyjne. No i Zoidberg.
- **Złe:** Sama zabawa jest przeciętna i schematyczna. Aż szkoda tak świetnego tematu.
- **Brzydkie:** Animacja postaci zasługuje na wybatożenie pod pręgierzem.

Futurama

Jestem fanem serialu Futurama. Niestety zanosi się na to, że przy serialu pozostanę.

Tak fachowy, nieuprzejmy robot-alkoholik mógł powstać tylko w umyśle Matta Groeninga.

Zaczyna się tak. Profesor Farnsworth zdecydował się sprzedać nierentowny Planet Express Mamie – szefowej megakorporacji przyszłego milenium. Okazuje się, że w ten sposób pod skrzydła Mamy trafiło ponad 50 procent udziałów Ziemi, co automatycznie czyni z niej pełnoprawną władczynie naszej planety. A Mama ma zamiar przejąć kontrolę nad całą ludzkością. Proste.

Jak być może wiecie – albo nie – seriale firmowane nazwiskiem Matta Groeninga są w Polsce równie niepopularne, jak w Stanach są uznawane. Polska widownia nie doceniła „Simpsonów" emitowanych swego czasu na Foksie, nie doceniła także Futuramy ukrytej pod tytułem „Przygód Fry'a w kosmosie" na TV4. A to bardzo smutne – Homer Simpson został ostatnio okrzyknięty największym Amerykaninem przez tygodnik Time.

Tak, seriale są u nas niezbyt popularne. Gry oparte na motywach pierwszego z nich są za to niepopularne na całym świecie. Wszystkie próby przeniesienia światów Groeninga na ekrany konsol były porażkami. Simpsons Wrestling, Road Rage i Skateboarding były niesamowicie niegrywalnymi crapami. Na szczęście Futurama nie jest crapem. Niestety, nie jest też grą bardzo dobrą. Największą zaletą jest jej futuramowatość.

Minusem – niemal cała reszta. Gra to typowa platformówka z nielicznymi elementami przygodówkowymi. Ze spokojnym sercem można polecić ją fanom serialu – dla nich ten ostatni już epizod serii będzie ciekawym i pełnym tego świetnego humoru dodatkiem, który ukoi ból po zaprzestaniu emisji. Dla innych graczy, nie znających serialu i jego charakterystycznego, tak cenionego przeze mnie klimatu – wszelkie zamieszczone w nim żarty, zależności między bohaterami i pojawiające się postacie nie będą zbyt czytelne.

W warstwie fabularnej gra doskonale bawi się swoją konwencją. Nie udaje odcinka filmu – wie, że jest grą właśnie i nie boi się tego użyć. „Czy to jest jakiś tutorial" wypowiadane przez postać, kiedy na ekranie pojawiają się wskazówki dla gracza, krótkie stwierdzenia na temat oddawania się w ręce osoby trzymającej pada czy stania się narzędziem w jego rękach – to wszystko drobiazgi, które ucieszą fana serialu. Podobnie jak luźno rzucane kwestie w trakcie zabawy. Niestety – już mniej fachowej niż same teksty.

Grafika jest średnia. Pomimo cel-shade'owych korzeni, dosyć wiernie oddających wygląd serialu, pewne detale nie pozwalają nam poczuć, że oglądamy film, a nie gramy w grę. A to akurat byłoby w wypadku Futuramy pożądane.

Wizualia są zwyczajnie niedopracowane. Animacja jest sztywna. Postacie poruszają się niezbyt naturalnie, a w dodatku trójwymiarowe modele cierpią na kijoszczotkowatośc ruchów. I o ile kiedy gramy pogrążonym w alkoholowym nałogu kleptomańskim zadymiarzem - robotem Benderem wydaje się to całkiem na miejscu, to już Fry oraz Leela powinni poruszać się zupełnie inaczej. O Zoidbergu się nie wypowiadam.

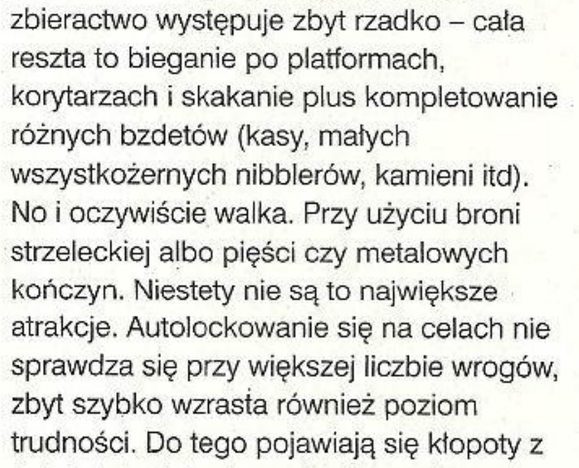
Od strony dźwiękowej nie można przyczepić się do niczego. Głosy rewelacyjnie – czyli zgodnie z serialowym odpowiednikiem – podkładają ci sami aktorzy, których słyszeliśmy (przynajmniej ja słyszałem) w serii. Muzyka też dobrze podkreśla atmosferę i jest skomponowana na melodię z filmowej Futuramy.

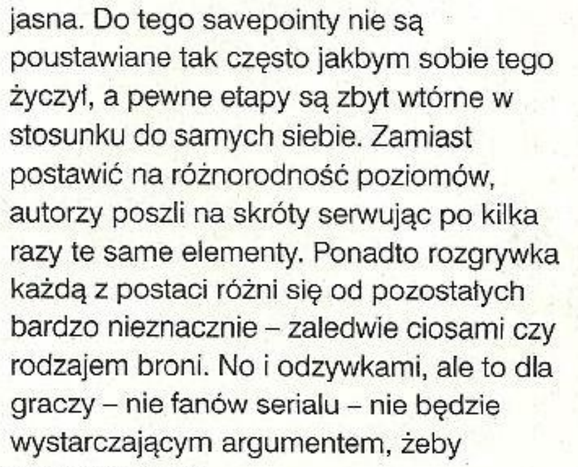
Zabawa polega na dwóch rzeczach – zbieraniu oraz walce. Sekwencje szukania przedmiotów są w porządku, ale takie zbieractwo występuje zbyt rzadko – cała reszta to bieganie po platformach, korytarzach i skakanie plus kompletowanie różnych bzdetów (kasy, małych wszystkożernych nibblerów, kamieni itd). No i oczywiście walka. Przy użyciu broni strzeleckiej albo pięści czy metalowych kończyn. Niestety nie są to największe atrakcje. Autolockowanie się na celach nie sprawdza się przy większej liczbie wrogów, zbyt szybko wzrasta również poziom trudności. Do tego pojawiają się kłopoty z detekcją kolizji, strasznie uboga, bo składająca się zaledwie z kilku klatek animacja przeciwników, niezbyt oryginalne projekty poziomów oraz nudne, zbyt nudne zadania.

Plusem są za to bonusy w postaci filmików przygotowanych specjalnie na potrzeby gry. Autorem scenariusza jest zresztą koleś odpowiedzialny za kolejne odcinki Futuramy, więc to akurat żadna niespodzianka. Tylko – no właśnie – nawet pomimo, że całą otoczka fabularna jest dobra, to substancja ją wypełniająca już nie. Z cała pewnością nie dla graczy, którym nie spodoba się to, że po skoku ich postać zatrzymuje się na niewidzialnym placku przestrzeni wokół obiektu, na którym powinna stać. Albo w miarę dobrze wymierzony skok na skutek niespecjalnie przejmującej się swoim kształtem skrzynki zakończył się wpadnięciem w zabójczą zieloną maź. No właśnie, bo śmierci jest całkiem sporo, a życia – limitowane rzecz jasna. Do tego savepointy nie są poustawiane tak często jakbym sobie tego życzył, a pewne etapy są zbyt wtórne w stosunku do samych siebie. Zamiast postawić na różnorodność poziomów, autorzy poszli na skróty serwując po kilka razy te same elementy. Ponadto rozgrywka każdą z postaci różni się od pozostałych bardzo nieznacznie – zaledwie ciosami czy rodzajem broni. No i odzywkami, ale to dla graczy – nie fanów serialu – nie będzie wystarczającym argumentem, żeby Futuramę kupić.

Futuramę polecam fanom serialu. Innym graczom raczej się nie spodoba. Im polecam serial. Tylko nie pytajcie skąd go macie wziąć – najlepiej kupić na DVD, albo szukać na szwedzkiej czwórce.

Banan





Niech nie zmylą Was te screeny: w akcji gra prezentuje się, niestety, znacznie gorzej.

PS2 i Xbox — *No future. Dla fanów serialu.*

- *Wydawca: SCI*
- *Producent: SCI*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* ***Nadciąga na:*** *GCN*

- **Dobre:** Przede wszystkim scenariusz. Po drugie system d20 wrzucony w mechanikę walki i rozwoju postaci sprawdza się świetnie.
- **Złe:** Eeee... Ummm... Złe jest chyba to, że gra jest za dobra. Za bardzo wciąga, za bardzo przykuwa do telewizora.
- **Brzydkie:** Momentami zachowanie postaci – ich znikanie i pojawianie się obok. Do tego elementy 2D – np. widok zza okna.

STAR WARS
Knights of the Old Republic

Za starych, dobrych czasów można było badać ile jest procent cukru w cukrze. Dziś stajemy przed dylematem większej wagi: ile klimatu Gwiezdnych Wojen może być w Gwiezdnych Wojnach?

Zanim Star Wars: Knights of the Old Republic zasiliła armię gier na Xboxa mówiło się o niej, że autorzy zmieszczą w niej więcej klimatu Gwiezdnych Wojen niż sam George Lucas w swoich ostatnich filmach. Przyzwyczajeni do tego typu przechwałek, podchodziliśmy do nich z rezerwą. Aż tu wreszcie gra sobie wyszła, położyła się na półkach w sklepie i czekała. To, co wydarzyło się potem przeszło najśmielsze oczekiwania.

Gwiezdne Wojny

Star Wars: Knights of the Old Republic, to gra RPG, którą w pierwszej kolejności należy kojarzyć z Morrowindem. Z drugiej jednak strony KOTOR wnosi kilka zmian. Zaczynamy jako młody żołnierz/poszukiwacz przygód, który przypadkiem wpada w sam środek zawirowań wojny z Sithami. Dodajmy, że akcja gry toczy się na 4000 lat przed wydarzeniami z filmów. Autorzy w jednym z wywiadów stwierdzili, że chcieli stworzyć grę w świecie Lucasa, ale za razem dać graczom możliwość wcielenia się w postacie, które w danym czasie są najważniejsze dla całej galaktyki. Kreują jej historię. A ponieważ nie chcieli już eksploatować Luke'a, jego siostry i im podobnych, cofnęli się w czasie do wojen z Sithami. Do czasów schyłku Sithów w zasadzie, kiedy dosłownie dwóch z nich, jak zwykle uczeń i mistrz, próbują zagarnąć dla siebie jak najwięcej, wprowadzając terror militarny.

Wojna dopiero się zaczęła, ale Sithowie zdołali w niepokojąco krótkim czasie zebrać potężną armię. Eksplorują najdalsze zakątki kosmosu w poszukiwaniu coraz lepszej broni, pustoszą zapomniane świątynie nie brzydząc się świętokradztwem. Z drugiej strony jest Rada Jedi. Sama targana wewnętrznymi dylematami, stojąca okrakiem między wojną z Sithami, lokalnymi problemami osadników, które musi rozwiązywać, a niesubordynacją coraz większej liczby Rycerzy Jedi przechodzących na Ciemną Stronę. Gubicie się w tym wszystkim? Nic dziwnego. Bogactwo niesionej przez Star Wars: Knights of the Old Republic historii jest czymś niespotykanym dotąd w świecie gier elektronicznych. Jest to tytuł, przy którym seria Final Fantasy jest po prostu płaska i liniowa. Tutaj w jednej rozmowie podejmuje się tematy dotyczące galaktyki i tego, że sąsiad ukradł sąsiadowi droida. Z równym zapałem zabieramy się za poszukiwanie ruin mających kilka tysięcy lat, co zaginionej córki biednego wieśniaka. Rycerze Jedi zajmują się tu wszystkim. Wreszcie widać to jak na dłoni. Wreszcie to czuć!

Imperium Kontratakuje

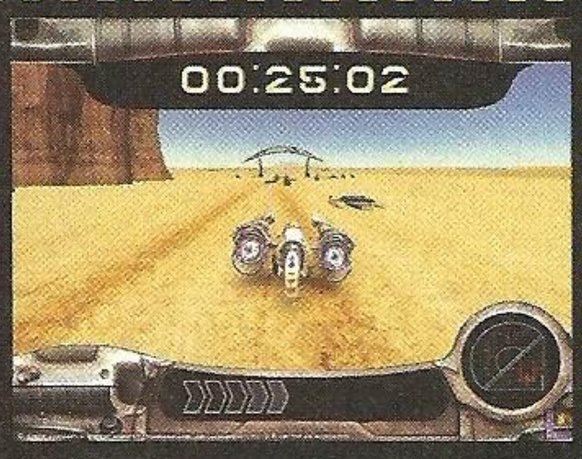
Na początku jednak nie jesteśmy rycerzami. Ot – jak już wspomniałem – młodzik z nas i gotowąs. Okazuje się jednak, że z czasem, spotykani przez nas, a obdarzeni Mocą ludzie widzą, że owa Moc jest z nami w ciągłym kontakcie. W końcu nie ma innej możliwości, jak zostać młodym Padawanem, by wreszcie... Nie, nie zapeszajmy.

Akcja, jak to w RPG, toczyć się będzie w dwóch podstawowych trybach – walki i eksploracji. Eksploracja polega na chodzeniu po całym dostępnym terenie i poszukiwaniu informacji, prowadzeniu rozmów, itp. Dostępne są wielkie miasta – pełne ludzi, obcych ras i wojen gangów, pustkowia zasiedlone przez dziwne istoty i obsypane pojedynczymi farmami osadników oraz bazy, których korytarze czasem zwiedzamy bez pozwolenia właścicieli. W grze zmieszczono siedem różnych planet (w tym rodzimą planetę Wookie – Kashyyyk), między którymi przemieszczamy się za pomocą statku Ebon Hawk – dalekiego przodka Sokoła Millenium, wiadomo do kogo należącego.

■ Każda baza, każda planeta ma swoją charakterystyczną architekturę, a nawet florę i faunę. Zwróćcie uwagę na ryby (?) za oknami. Na Dantooine po niebie szybuje ogromna płaszczka.

Mini gry

Star Wars: Knights of the Old Republic roi się od mini gierek i puzzli. Jedne prostsze, inne trudniejsze. Choćby wyścig – po prostej, z przyspieszaczami na torze i porozstawianymi beczkami. Trzeba lawirować po przyspieszaczach i między beczkami. Albo znowu zasiadamy na wieżyczce Ebon Hawka i zaczynamy ostrzał. A wreszcie trzeba poukładać mozaikę przełączników tak, żeby wyłączyć pole siłowe, a nie doprowadzić do jego przegrzania. Faktem jest, że wszystko to zrobiono w nader prosty sposób, ale



wszystko niesie ze sobą pewną podstawową cechę – wciąga i doskonale urozmaica zabawę. O to właśnie chodzi!

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated.

■ Na górze jedno z licznych pomieszczeń w grze. Ile ten pozornie pusty pokój ma szczegółów! Z prawej Rancorr – na jego skórze położono śliczny bump-mapping.

Główną czynnością eksploracyjną są rozmowy. W świecie gry możemy zagadnąć każdego. Wiadomo natomiast, że każdy będzie miał do powiedzenia co innego – jedni więcej, inni mniej. Spojrzenie na sylwetkę napotykanej postaci zwykle daje o tym jako takie pojęcie. Jeśli na górze ekranu wyświetla się imię – można wietrzyć jakąś długą rozmowę. Jeśli tylko tekst „mieszkaniec miasta" – raczej usłyszymy kilka plotek. Zakładamy jednak, że akurat trafił się nam ktoś ważniejszy dla całej fabuły (co zdarza się bardzo często) i tu zaczyna się cała zabawa z dialogami. Po pierwsze są ich setki. Ciągle z kimś rozmawiamy, ciągle ktoś coś nam opowiada. Historie mają wiele płaszczyzn i znaczeń. Ukryte rozwiązania naszych problemów... Na kolana przed autorami scenariusza! To była katorżnicza robota! A wszystko spisane z polotem, werwą, nadaniem każdej z postaci indywidualnych cech. Mało tego. Każda z rozmów może się potoczyć na kilka sposobów, w zależności od tego, co nam bardziej pasuje. Na przykład: idziemy sobie spokojnie ulicą, a tu podbiega do nas staruszek i mówi: „Pomóżcie, pomóżcie, ścigają mnie łowcy nagród! Chcą mnie zabić". Za kolesiem faktycznie łowcy nagród gonią i każą nam odejść. Możliwości rozmowy: „O co chodzi?", albo „Wiesz co? Utnę ci nogi, to nie będziesz już przed nikim uciekał!", albo „Nie mam czasu na takie rzeczy", albo: „Gińcie łowcy nagród!", itp.

Jak wybierzemy odpowiedź pierwszą – wydarzy się co innego, kolejne – analogicznie. Za jedne wybory dostajemy punkty jasnej strony Mocy, za inne – ciemnej. Za jeszcze inne – nic, bo to wybory uniwersalne. Cały czas w grze dokonywać musimy takich wyborów. Ten, podany wyżej jest jeszcze banalny. Ale co, kiedy bierzemy sobie – w celach zarobkowych – udział w turnieju wirtualnych walk, roznosimy wszystkich, a tu zgłasza się niepokonany champion i mówi, że owszem – wejdzie z nami na ring, ale tylko w walce na śmierć i życie. Wszem i wobec wiadomo, że koleś jest zły i zabijaka, więc przystępujemy do walki i... *zonk*! Jasna Strona Mocy nie daje się podpuszczać do takich pojedynków. Dostajemy punkty Ciemnej Strony. Im dalej w grę, tym trudniejsze się zaczynają dialogi i wybory. Trzeba się napracować z postaciami, nagadać, powyciągać informacje, ale nie na siłę. Delikatnie.

■ Przesławna orkiestra – niedościgniona w galaktyce i super-sexy tancereczki. Tawerny są jednym z najklasyczniejszych miejsc akcji całej serii Lucasa. Tutaj także nie zawodzą.

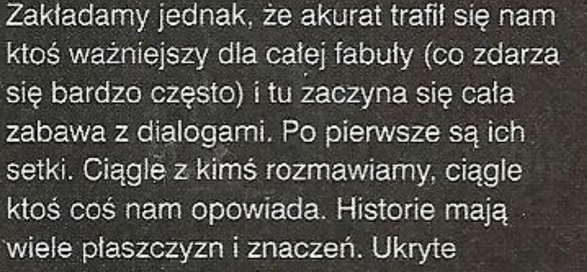
Chorobcia – ta gra uczy, normalnie uczy jak delikatnie rozmawiać! To kolejna gra o tym jak być lepszym człowiekiem (Po MGS2 i ICO). Zakładając, że chcemy gromadzić te „jasne punkty". Bo przecież możemy się zaprzeć i gromadzić ciemne. Trochę zbyt mocno – moim zdaniem – ułatwia grę możliwość ciągłego jej zapisywania i powtarzania nieudanych rozmów. W ten sposób zawsze da się znaleźć najlepsze rozwiązanie, choćby i losowo.

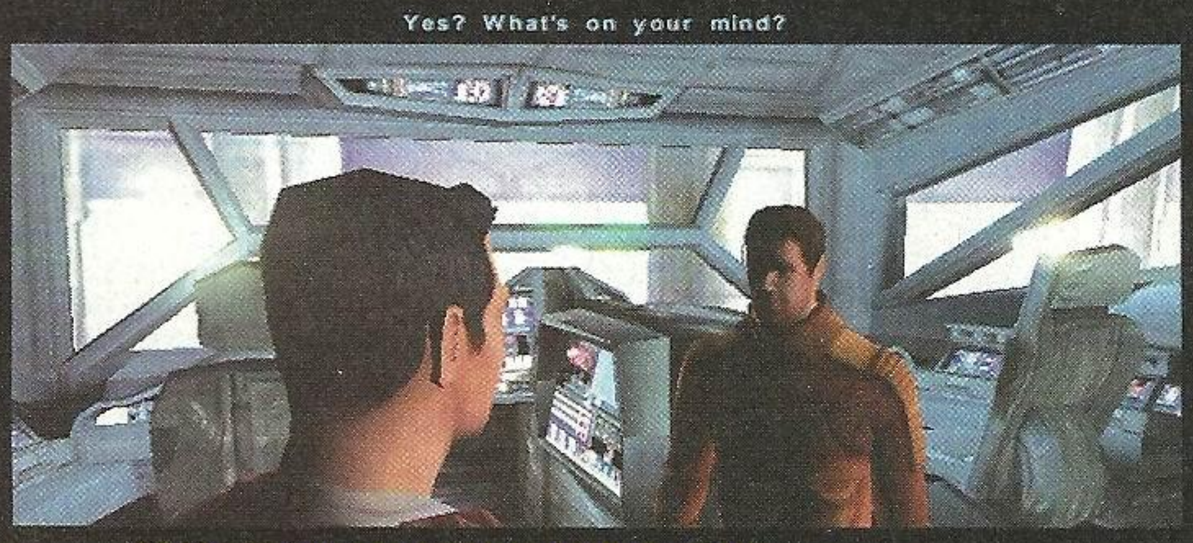
Powrót Jedi

Po raz pierwszy chyba w grach elektronicznych, od czasów gier

Pazaak

Pazaak jest grą karcianą popularną w świecie Star Wars: Knights of the Old Republic. Niby prosta, ale strategiczna. Niby gdzieś z boku, ale jeśli pograć w Pazaaka z odpowiednimi osobami – można coś od nich dostać. Jak więc wyglądają zasady? Z dowolnej liczby kart wybieramy sobie dziesięć. Każda z nich ma cyferkę, najczęściej od „+1" do „+6". Rzadkie karty mają też ujemne numerki, a najrzadsze znaki „+" i „-", wymienialne dowolnie. Teraz gra sama losuje z dziesięciu wybranych przez nas kart cztery, które wezmą udział w grze. Mamy je na ręku. Przeciwnik też ma cztery, a my nie widzimy znaków i numerków na nich. Teraz gra jak w „oczko": losujemy kartę, albo kładziemy jedną z ręki. Liczba na stole dla nas (dla przeciwnika liczy się osobno) nie może przekroczyć 20, bo się przegrywa. Można losować, można dobierać brakujące numerki z ręki, można minusowymi numerkami odejmować, jak wylosowało się za dużo. Niby gra prosta, a bardzo emocjonująca. Rozgrywka trwa trzy rundy.

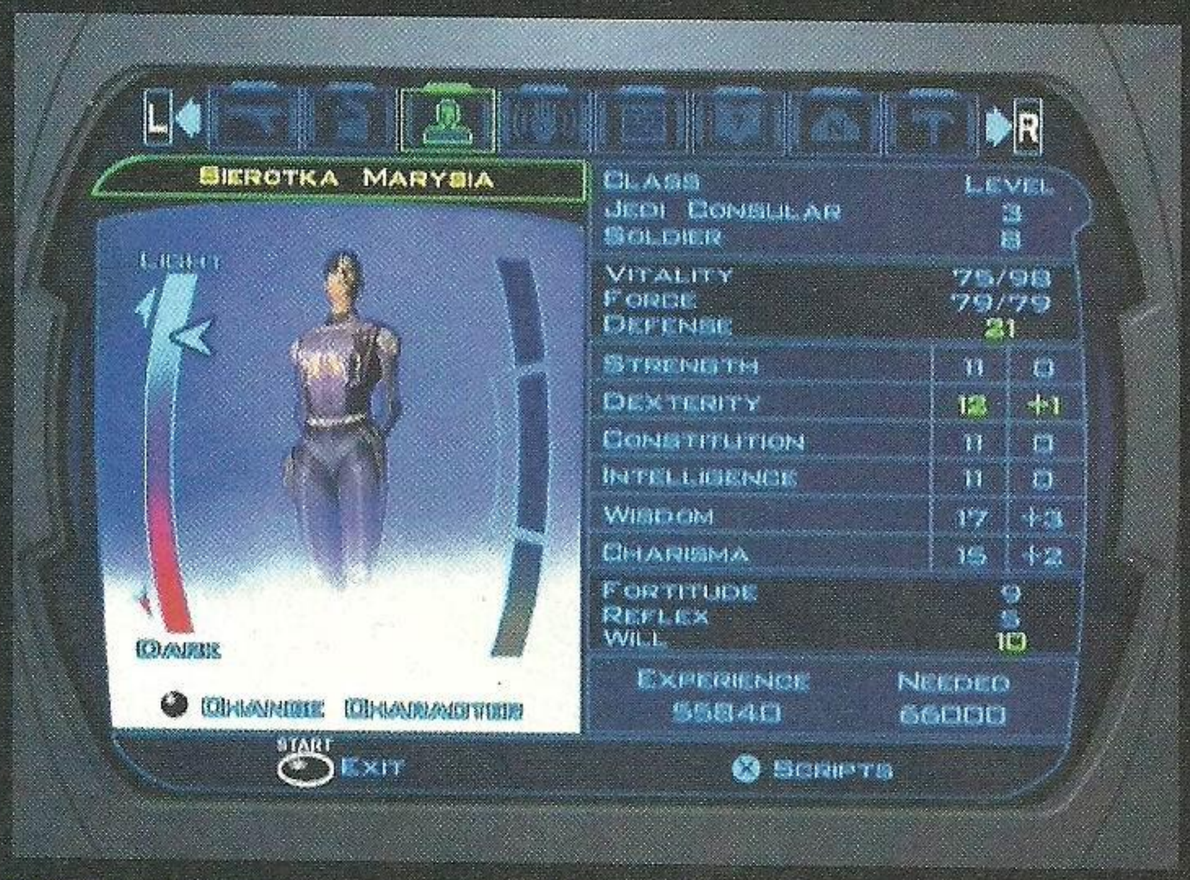




© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated.

■ Umiejętnie prowadzone dialogi są kluczem do sukcesu. W zależności od tego, czy interesujemy się naszymi towarzyszami prywatnie, czy nie, o co i jak się pytamy – tak potoczy się akcja.

■ Pod adresem http://www.lucasarts.com/products/swkotor/ znajdziecie jedną z najciekawszych stron WWW do gier na konsole w historii. A za razem najlepiej promującą produkt. Opisano na niej dokładnie prezentowany tytuł, przedstawiono sylwetki jego twórców, a w przyszłości można liczyć na informacje „ściągalnych"



■ Ekran podstawowych statystyk bohaterki. „Duszę czystą ma jak łza, choć sierotką jest, nieboga" – jak głosi piosenka ludowa. Poniżej dwa ekrany statystyk: umiejętności i ekwipunek.

tekstowych, od naszych wyborów podczas rozmów zależy tak wiele. Zależy czego się dowiemy i dokąd dotrzemy! Jest to jeden z filarów akcji w Star Wars: Knights of the Old Republic. Drugim jest walka. W miastach napadają nas nicponie, na bezdrożach – dziwne potwory, w bazach droidy i żołnierze. Walka zawsze wygląda tak samo. Kiedy wróg jest w zasięgu wzroku, gra się zatrzymuje. Możemy teraz zadeklarować akcje dla wszystkich postaci (bo do naszego bohatera przyłączają się różni poszukiwacze przygód tworząc drużynę), wybierając je z prostego menu na dole ekranu, albo puścić grę dalej i na przykład obejść przeciwnika bokiem, zanim nas zauważy. Jeśli chodzi o możliwość deklarowania akcji – mamy tu wszystko, w zależności od tego w co postać jest uzbrojona. Można z daleka cisnąć granat, parę razy strzelić, potem schować blaster, wyjąć miecz i parę razy kontrolnie przeciąć tkanki wroga. Jeśli nie chcemy się bawić we wciskanie joypada, można tylko wcisnąć „a", kiedy gra się pauzuje i walka sama się potoczy, a my gałeczką pozmieniamy sobie tylko rzut kamery na pole bitwy. Dla każdego coś miłego. Mówiąc dokładnie – system walki w Star Wars: Knights of the Old Republic oparto na RPGowym, stołowym systemie d20 i jest on bardzo prosty. Przeniesienie mechaniki żywcem ze stołowych RPGów bardzo tej grze pomogło. Jasno i wyraziście funkcjonują wszystkie akcje, widać, że schowanie miecza, zażycie apteczki – wszystko kosztuje czas. Widać też zawsze jasno, w którą stronę rozwijać postać, żeby jak najwięcej zdziałać podczas jednej tury.

A propos zaś samego rozwoju postaci, w Star Wars: Knights of the Old Republic położono na to bardzo duży nacisk. Mamy dostęp do atrybutów fizycznych, umiejętności specjalnych, a wreszcie do mocy i sprzętu. Po zebraniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia można podnieść poziom postaci automatycznie, bądź samodzielnie – wybierając jakie współczynniki mają się zwiększyć. Pojemność plecaka jest nieograniczona, toteż przez większość czasu, między wizytami w sklepach, będziemy mieli dostęp do potężnego arsenału sprzętów, robionych masowo i zindywidualizowanych. Te drugie, to na przykład pistolety, zbroje czy karabiny sławnych w galaktyce łowców, przestępców, itp. Wiadomo wtedy, że w środku znajdzie się tona ulepszeń, które zwiększają obrażenia. Każda broń ma spory opis i można to sobie wywnioskować. Oczywiście samemu także można dokonywać ulepszeń broni. W niektórych miejscach w grze znajdują się miejsca przypominające „kuźnie". Tam też można – jeśli mamy w zasobach odpowiednie części – zmodyfikować posiadaną broń białą, palną, zbroję i świetlny miecz. Nie ma tu znowu jednej

Wspomnienia Padawana

Pamiętam to wszystko jak dziś. Od rana Mission wyglądała na przygnębioną. Cholera. Zajmowaliśmy się akurat czymś ważnym, nie było czasu na fochy. Ktoś chciał znaleźć i zabić niewinną kelnerkę z kantyny Górnego Miasta. Wiem, wiem. Uśmiejecie się, że ganiałem za jakąś kelnerką, zamiast szukać Rycerza Jedi, który mógł konać gdzieś w Podziemnym Mieście. Ale śmierć rycerza Jedi nie jest dla niego końcem. Śmierć niewinnej dziewczyny – owszem. Tymczasem jeszcze Mission. Milczała z nosem na kwintę. O ile obcy są w stanie coś takiego zrobić. Zapytałem w końcu co się dzieje. Z początku wzbraniała się nieco, ale widać ujęła ją moja delikatność. Opowiadała o swojej rodzinie, o tym jak odeszła z domu, o bracie... Cholerny świat. Klany rozproszone po galaktykach, planety objęte kwarantanną, pustynie, które za wszelką cenę ktoś chce zasiedlić, licząc cholera wie na co. Choćby Dantooine, gdzie znajduje się Akademia Jedi. Jest Dwór i poza tym... nic. Kawał pustyni zasiedlony przez napastliwe bydło. Kilka jaskiń ze złożami kryształów i ze dwie siedziby osadników. Byłem tam. Pieskie miejsce, pieskie wspomnienia. Chciałem pomóc chłopom wytłuc kilku bandytów zamieszkujących step. Ledwie wyruszyłem, dopędziła mnie kobieta. Powiedziała, że ktoś wykradł jej droida. Dziadostwo, jeszcze tego brakowało. Obiecałem, że rzucę za tym okiem na pustyni. Po raz pierwszy z mieczem świetlnym w ręku czułem się jak młody bóg. Ale nauki Akademii wciąż pulsowały w żyłach żywą Mocą. „Nie ma chaosu, jest pokój". Kilka kilometrów dalej dziwna scena. Jedi, dwóch osadników, droid i trup. Nie, nie ten droid od babki. Inny. Dwóch osadników znalazło rano ciało sąsiada. Obok truchła broń. Obaj kolesie oskarżają się nawzajem o morderstwo. Jedi został wezwany do rozwikłania zagadki, droid miał kilka oficjalnych danych o podejrzanych, a ja – ponieważ się napatoczyłem – miałem udowodnić, że zasługuję na miano Padawana. Miałem wypytywać obu gości i droida, oglądać zwłoki, aż wykombinuję kto zabił. W końcu się domyśliłem i dostałem pochwałę. No dobra – dalej był wreszcie zaginiony droid. Rozplatałem mu czerep mieczem. Spytacie dlaczego? Prosił o to. Ta kobieta, jego właścicielka, zbzikowała po śmierci męża. Zaczęła już nawet sypiać z robotem, przelewając nań całą miłość do zmarłego. Maszyna uciekła od niej, żeby dać kobiecinie szansę powrotu do ludzi, do normalności. Mogłem go zabrać z powrotem, mogłem wszystko zignorować i okłamać kobietę, ale uznałem, że robot ma rację. Co się z tą babką dziś dzieje? Nie wiem. Może z rozpaczy najadła się jakiejś trucizny... Do diabła... Jak Rancorr w kanałach. Tropiliśmy wtedy jeden gang. Kanały, wilgoć. A my wpadamy do wielkiej hali. Nagle, jak spod ziemi Rancorr. Cholerka. Nie przewidzieliśmy. Na szczęście stoi tyłem. Zabawna sprawa, bo po wielu próbach w końcu wpadliśmy na sposób ze starej legendy. Wypchaliśmy truchło najemnika granatami i podrzuciliśmy potworowi, smarując je wcześniej jakimś smrodem, który go wabił. To był najjaśniejszy paw jakiego w życiu widziałem! Zgaga go zabiła, che che...

Skąsię tam wziął? Ciężko powiedzieć. Tak jak ciężko powiedzieć skąd się wzięła świątynia na Dantooine. I droid skonstruowany pięć tysięcy lat przed czasami Republiki. Kto go zrobił? Może kiedyś się dowiem...

No, ale dobra. Problem Mission załatwiony. Można szukać kelnerki. Czasem wystarczy pogadać, zapytać: „Co jest, stary?" i wiele się wyjaśnia. Pamiętam jedną rozmowę z kobietą, która przeszła na Ciemną Stronę. Prawdę mówiąc napadła mnie i chciała zabić. Ale i ja nie miałem skrupułów. Nagle jednak się poddała i zamyśliła dziwnie. Na moje stwierdzenie, że nie chowam urazy popadła w zadumę. Wcześniej zabiła swego mistrza i przeszła na Ciemną Stronę. Rozmawialiśmy długo, pamiętam pot płynący mi po plecach. Musiałem powiedzieć jej kilka gorzkich słów i bałem się, czy nie sieknie mnie w gniewie, ale w końcu wróciła do Akademii. Teraz zapewne zrozumie, że jej Mistrz celowo dał się pokonać, by jej doświadczenie siebie stało się głębsze. Bo dla Jedi nie ma śmierci. Jest tylko Moc.

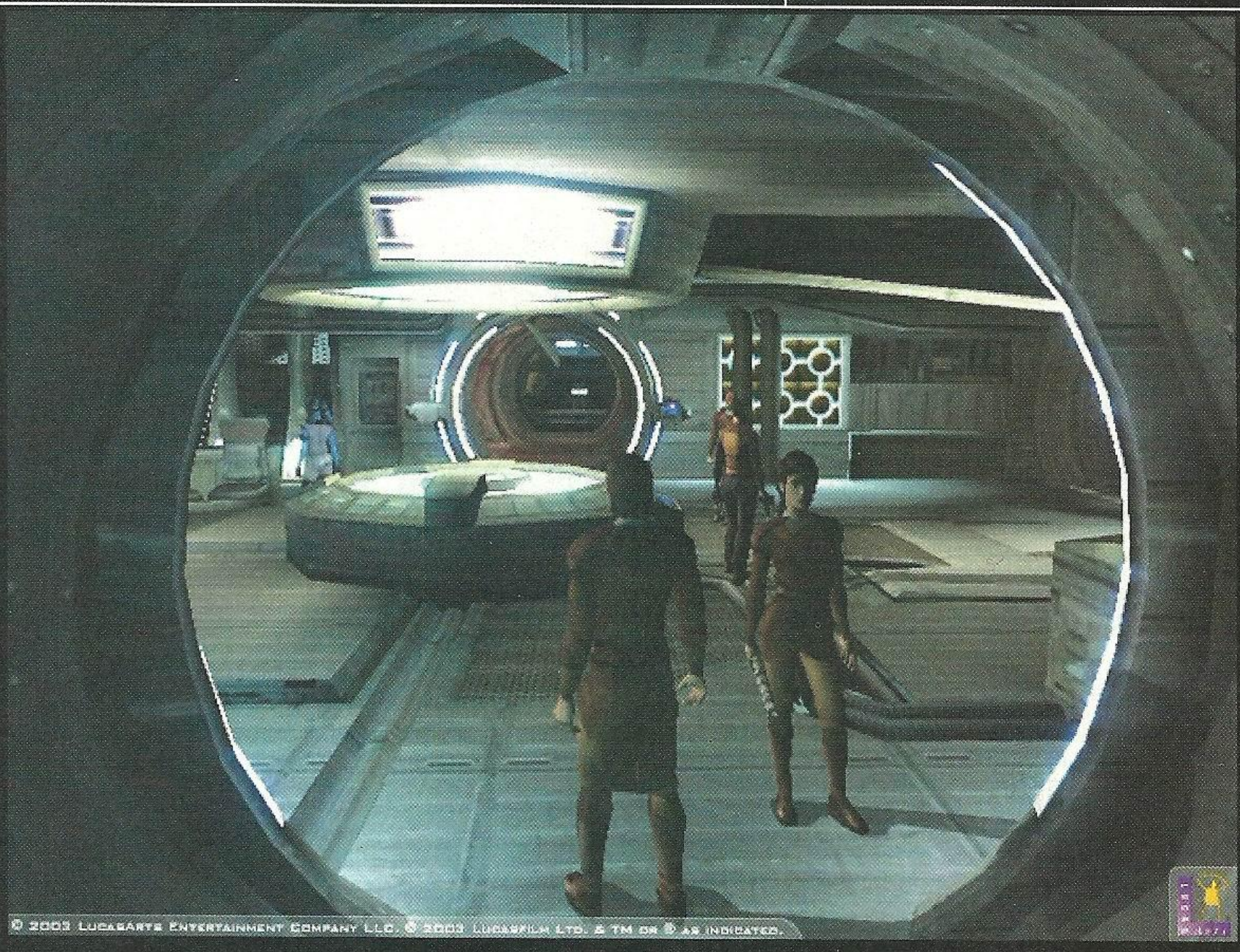
Liczę na to. Cholernie na to liczę, bo jeśli mój poszukiwany Jedi już nie żyje i ja mogę się zastanowić nad przejściem na Ciemną Stronę. Jest bardzo ważny dla Republiki. Chodzą słuchy, że wystawią go w jakimś turnieju w Podziemnym Mieście. Żałosne. Ale chyba nie wiedzą z kim mają do czynienia. Mógłbym wziąć udział w takim turnieju, ale czym tam się trzeba będzie wykazać? Walczyłem już na wieżyczce Ebon Hawka, a więc kurs celowania mam za sobą. Ścigałem się też w wyścigach poduszkowców, grałem w karty o wszystko, a nawet zwyciężyłem w turnieju gladiatorów. Czuję się dość pewnie, więc... Może kelnereczka zaczeka, a ja tymczasem spróbuję odbić Jedi w sportowej walce. Nie liczę nawet na inną nagrodę. Nie o to tu chodzi. Tu chodzi... O, jakieś krnąbrne dzieciaki kopią biednego Ithianina...

Jedi musi poczekać. Republika także. Nie ma chaosu. Jest tylko harmonia!

NEO PLUS

NEO
PLUS

metody. Nie ma złotego środka – jak nie postąpimy, na swój sposób będzie dobrze. Wykorzystując implanty i wszystkie możliwe w grze wynalazki możemy stworzyć sobie taką postać, jaką nam się gra najwygodniej.
I tu kolejna doskonałość ze strony autorów: nie ma tak naprawdę znaczących preferencji między podejściem siłowym, a negocjacyjnym w sytuacjach starcia ze złymi tego świata. Natykamy się na zdarzenia, w których postać typu kombajn jest zupełnie bezradna. Z drugiej strony wielokrotnie walka stanie się niemożliwa, póki nasza postać typu negocjator nie weźmie się porządnie za trening fizyczny. Nie mylcie jednak Star Wars: Knights of the Old Republic z RPGami japońskimi. Nie trzeba będzie się kręcić w kółko latami i tłuc z losowymi zwierzakami tylko po to, żeby w końcu pokonać kolejnego bossa. Nie. Tu wszystko idzie wolniej, swoim życiowym torem i takie zabiegi nie są konieczne.
Kamera pokazuje zwykle tylko prowadzoną przez nas postać, ale można – przekręcając ją, obejrzeć pozostałe, biegnące za naszym herosem. Fajna jest możliwość natychmiastowego teleportowania się, wraz z leczeniem, do aktualnego miejsca zakwaterowania i na przykład upgrade broni, albo zmiana składu drużyny, a następnie re-teleport do porzuconego miejsca.



Mroczne Widmo

Grafika Star Wars: Knights of the Old Republic jest czymś wyjątkowym. Światy zaprojektowano bardzo składnie, każda planeta ma inną kolorystykę i charakterystyczne obiekty. Na przykład porośnięte grubymi, niskimi drzewami równiny Dantooine przypominają jako żywo Mazowsze z charakterystyczymi, Szopenowskimi wierzbami. Będą też jaskinie, prastare ruiny i super nowoczesne bazy militarne. Sporo tych pomieszczeń, choć... wydaje się, dzięki pewnej uciążliwej sztuczce, że są większe, niż w rzeczywistości ma to miejsce. Jak to zrobiono? Przez ładowanie. Napis „loading" choć nie pojawia się na ekranie na długo (kilkanaście sekund), jest bardzo częstym gościem podczas lektury gry. Czasem ładują się naprawdę małe lokacje - na przykład sklepy. Przez to zapewne, gra wydaje się większa, niż jest w rzeczywistości. Po wtóre licho poruszają się postacie. Mają tendencję do znikania i pojawiania się w innym miejscu, przeskakiwania, przesuwania się bez powodu. Troszkę to irytuje, ale nie przeszkadza w zabawie. Tam gdzie się dało obiekty trójwymiarowe zastąpiono tapetami udającymi przestrzeń. Nie jest to tak silne, jak na przykład w Final Fantasy X, ale rzuca się w oczy (zwłaszcza kiedy wyglądamy przez okna). Reszta – naprawdę nieźle. Efekty odbicia światła na wilgotnych powierzchniach, na wodzie, na zbroi naszych postaci są bardzo ładne. Podobnie jak zastosowany momentami bump-mapping. Jeszcze lepiej natomiast rzecz się ma z dźwiękiem. Tu właściwie perfekcja! Głosy postaci, nawet obcych, których nie rozumiemy (na szczęście podpisy pomagają), dograno perfekcyjnie. Bastila, Niunia Jedi, z którą podróżujemy robi naprawdę piorunujące wrażenie. Ma głęboki, wyważony głos. Wiecie, sporo miejsca dla wyobraźni. Muzyka i dźwięki nie zostają w tyle. Wszystko trzyma się kurczowo klimatu Gwiezdnych Wojen i doskonale go kopiuje. A wyraz „doskonale" wcale nie jest tu przesadzony.

■ Im dalej w grę, tym światy dziwniejsze. Coraz ciekawsze potwory, scenerie i trudniejsze walki. Dwa miecze świetlne na szczęście nie tylko dobrze wyglądają.

Atak Klonów

110% cukru w cukrze! W Star Wars: Knights of the Old Republic wymiata przede wszystkim klimat scenariusza. Historie, które opowiadają postacie, ich problemy i to, jak wiąże się to wszystko z najważniejszymi wydarzeniami w Galaktyce. Piorunująco działa możliwość stania się Rycerzem Jedi! Z początku słuchanie tylko o rycerzach, omijanie ich z daleka, a potem... dzień próby. Testy i pierwszy świetlny miecz. Gra, dla szybkich i niecierpliwych jest do ukończenia w dwadzieścia godzin. Sądzę, że w pięćdziesiąt – sześćdziesiąt da się skończyć całość ze wszystkimi wątkami pobocznymi. To dane na dzień dzisiejszy, bo autorzy pracują już nad dodatkami, które będzie sobie można ściągać z sieci.
KOTOR jest obrzydliwie świetnym kawałkiem historii. Obrzydliwie, bo nie pozwala się od siebie oderwać. Kiedy mówisz sobie – dobra, jeszcze to i idę spać, doprawdy nie licz na szybki sen. Ukończenie jednego fragmentu gry odsłania fragment wielkiej tajemnicy i popycha w wir zdarzeń jeszcze ciekawszych, niż dotychczas. Wszystko, dosłownie wszystko w tej grze podano arcyciekawie i z niesamowitym klimatem. Fakt, że każda postać tu żyje, że dzieją się nie tylko rzeczy wielkie, ale też poruszane są kwestie zupełnie prywatne, że chłopi wysyłają delegację do Jedi, by zwrócić uwagę, że Ci zajmują się tylko Sithami, a jakieś zwierzaki pustoszą zagrody i nikt nic z tym nie robi... To jest cudowne! Tę grę łyka się jak książkę! Doskonałą książkę, której wreszcie, bez wysiłku stajesz się bohaterem. I wszystko co zrobisz ma wpływ na dalszy bieg wydarzeń. Cudowna gra! Wspaniała historia! Gwiezdne Wojny, jakich sam Lucas ostatnio nie był w stanie stworzyć! Amen!

Grabarz

■ Pojedynek całej drużyny na równinach Dantooine. Skrzyżowanie lwa i barana w natarciu. Widać tu, że nawet postacie uzbrojone w blastery podchodzą na dość krótki dystans i często trzeba korygować ich ustawienie „ręcznie".

Xbox — *Miażdżąca superprodukcja na Xboxa.*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* Bioware
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.8

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

- **Dobre:** Kilkanaście oryginalnych tras, dobry system sterowania i trików, luźny klimat.
- **Złe:** Długi czas doładowywania tras i plansz. Kilka małych niedociągnięć, które wprawdzie nie przeszkadzają w zabawie, ale miejscami irytują.
- **Brzydkie:** Czasami zbyt prosta grafika, niska rozdzielczość niektórych tekstur, miejscami odpustowa kolorystyka.

Splashdown Rides Gone Wild

Splashdown: Rides Gone Wild idzie w nieco odmiennym kierunku, niż pierwowzór. W pierwszej części autorzy wyraźnie postawili na jak najlepsze odwzorowanie zachowania wody i pojazdu, za to w sequelu fale zeszły na drugi plan, a twórcy postanowili zaskoczyć...

...Całkowitą zmianą założeń gry. Teraz Splashdown ma w sobie o sto procent więcej zajawki. Tu chodzi o zabawę, a nie tylko o jak najszybsze ukończenie trasy.

I dlatego mogłoby wydawać się, że cała para twórców poszła w dopracowywanie trików. Niestety, a raczej na szczęście - nie, ponieważ trasy to mistrzostwo świata. Dino Dominion zaczyna się przed wielką wyspą na pełnym morzu. Dodajemy gazu i ruszamy w jej stronę. Fale atakują tak, że przez kilka sekund szybujemy niczym „kaczka" odbijając się od kolejnych grzbietów. Okazuje się, że w środku znajduje się kanał gęsto otoczony zieloną roślinnością. Światło przebija przez konary, mijamy piękny wodospad, nagle wyskakujemy i lądujemy w... Krainie dinozaurów. Gigantyczne zwierzęta piją wodę z kanału, a mniejsze baraszkują na brzegu. Przejeżdżamy przez kolejną zieloną dolinę i trafiamy do muzeum prehistorycznych potworów. Tu oglądamy szkielet T-Rexa i zasuwamy dalej. A dalej już czeka na nas podwodny tunel. Przez przezroczyste ściany obserwujemy kolorowe ryby, wybijamy się i wypływamy przy hawajskiej chatce. Za nią jest już tylko linia startowa. I tak jest z każdą trasą.

Freestyle to tryb wykonywania trików na czas. Ha, ale nie jest to tylko dodatek zrobiony na siłę, bo taka jest moda. Dawno nie miałem takiej radochy, a to znowu z powodu świetnych miejscówek. Wszystkie są zbudowane na podobnej zasadzie - są to wielopoziomowe kanały wypełnione wodą z ustawionymi tu i ówdzie skoczniami. Dzięki temu można wspinać się na coraz wyższe poziomy, a kiedy już się tam znajdziemy, wyskoczyć z rampy i lecąc na dół przez kilka sekund wykonać mordercze kombo trików. Time Trials to swoiste połączenie wyścigu i robienia trików na wielopoziomowej trasie, gdzie ścigamy się z ghostem.

W Karierze będziemy zdobywać punkty, które później wymienimy na bonusowe trasy, zawodników, pojazdy... Jest, o co walczyć. Jest jeszcze tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, ale nie wygląda najlepiej, nawet na dużym TV.

Sterowanie zostało żywcem wyciągnięte z pierwszej części i nadal doskonale się sprawuje. Triki wykonuje się kombinując eRki i eLki z przyciskami kierunkowymi. Wyczesywanie kombinacji ładuje odpowiedni bar, który po całkowitym wypełnieniu przyśpiesza pojazd. Jest to jedyny sposób, aby popłynąć trochę szybciej, ponieważ nie znajdziemy żadnych bonusów na trasie. Ale jeśli ktoś chce tylko się ścigać, to niech spróbuje Technical Time Trial, gdzie nie ma skoczni i liczy się tylko umiejętność prowadzenie skutera.

Oprócz przesunięcia nacisku z symulacji na arcade również oprawa graficzna uległa pewnym zmianom. Teraz jest bardziej kreskówkowa. Na szczęście autorom udało się sprawnie zsynchronizować pastelowe kolory i obłe kształty obiektów ze świetnie symulowaną wodą. Przepaść między nimi nie kłuje w oczy. Woda zaś nie jest prostym algorytmem i na każdej trasie wygląda i zachowuje się inaczej. Na spokojnych akwenach jest przejrzysta i widać piaszczyste dno. Tam, gdzie dzieje się trochę więcej fale przybierają większe rozmiary i wybijając się z nich da się czesać triki. W zamkniętych lokacjach ciecz przybiera kolory otoczenia, co wywołuje wielobarwną mozaikę.

Już wiecie, jak dużo może dziać się na trasie podczas wyścigu. Nie ważne nawet, że w pewnym momencie zawodnicy są teleportowani do zupełnie innych miejsc i tak wszystko śmiga w trzydziestu klatkach na sekundę. Do tego, jeśli ktoś posiada odpowiedni telewizor, może sobie włączyć progressive scan. Niska rozdzielczość, do której już przyzwyczaiło nas PS2 i momentami niezbyt szczegółowe obiekty nie są w stanie zniszczyć wrażeń estetycznych z obcowania ze Splashdownem. Za to kwestie wypowiadane przez zawodników – tak. Ich teksty wołają nie tyle o pomstę do nieba, co o zmiany kadrowe dźwiękowców w Rainbow Studios. Są strasznie ograne. Widzieliście tę reklamę, gdzie chłopczyna stara się być chłodny i udowadnia swoim dwóm kolegom, że umie pisać smsy? No to coś w tym klimacie.

Muzyka za to nie zawodzi. Jest kilka licencjonowanych kawałków i remiksów od autorów. Wszystkiego słucha się na luzaku, bez zbędnego zaangażowania.

Splashdown: RGW to sztandarowy przykład, jak powinien wyglądać sequel. Nie trzeba poprawiać grafiki, produkować dwa razy więcej wszystkiego. Wystarczy usiąść i pomyśleć, co sprawia graczom najwięcej przyjemności.

Panowie z Rainbow Studios tak zrobili i chwała im za to.

OG

Bermuda Blast

Już pierwsza trasa doje ostro w kość. Najpierw pływamy przy piaszczystym brzegu pięknej wyspy. Świeci słońce, leciutka bryza pieści twarze zawodników, wspaniała widoczność – po prostu sielanka. I nagle BUM! I nagle BAM! Ekran rozświetla jasna poświata i lądujemy w alternatywnej rzeczywistości. Leje gęsty deszcz, wieje silny wiatr, z nieba spadają wielkie okręty, nad głowami walczą samoloty z II Wojny Światowej. W pewnej chwili przejeżdżamy nawet przez środek okrętu pirackiego, a później zjawia się UFO i zabiera kibiców! I kiedy już myślimy, że nic nas nie zaskoczy przed samym finiszem wracamy na spokojną wysepkę... Dalsze trasy kryją jeszcze więcej niespodzianek.

To chyba najciekawsza gra ze skuterami wodnymi na PlayStation 2.

PlayStation 2 — *Dobra, rozrywkowa jazdeczka na falach.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Rainbow St.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.0

- **Dobre:** Wszechobecny humor, kreskówkowy klimat, wygląd i głosy postaci, niezłe trasy, płynna animacja i dużo dodatków.
- **Złe:** Nieco kulejąca grywalność nie pozwala stanąć FF na jednym podium z liderami gatunku.
- **Brzydkie:** Mała szczegółowość, zbyt małe uczucie pędu i brak monumentalnych tras.

Freaky Flyers

Zakręcone tory, latające maszyny, sporo power-upów do zebrania, wyścigi z użyciem broni... Nowy WipeOut? Chcielibyście! Poprawna odpowiedź to Freaky Flyers.

Wyścigi w Niemczech mają miejsce chyba podczas oblężenia Berlina w 1945 roku. Chore.

Choć wymienione cechy idealnie pasują do opisywanej gry, nie sposób zapomnieć o elemencie odróżniającym FF od słynnej serii autorstwa Psygnosis. Przede wszystkim klimat, który już na początku ma szansę odrzucić wielu potencjalnych nabywców od tej produkcji. Jest kreskówkowy, przekolorowany, można rzec: infantylny. Ale już po chwili kontaktu z grą można dostrzec w nim nutkę ironii, na tyle wyczuwalną, żeby nawet starszych graczy zaczęła bawić.

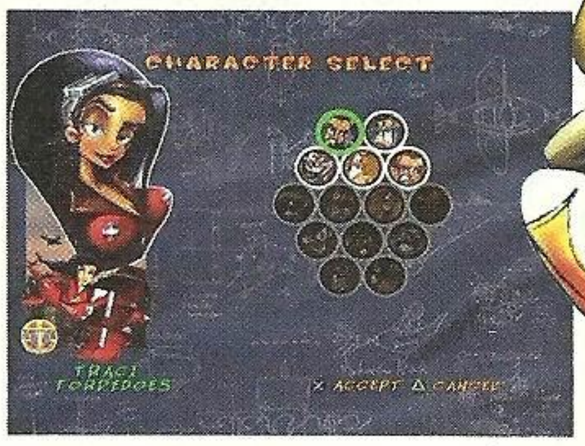
W intrze poznajemy historię turnieju rozgrywanego przy użyciu podniebnych maszyn na paradoksalnie przyziemnych (dosłownie) i usianych przeszkodami niebezpiecznych trasach. Widać wyraźną inspirację autorów takimi grami jak Crash Team Racing, Speed Freaks czy Diddy Kong Racing – najogólniej mówiąc, wyścigami kartów okraszonymi sporą dozą humoru. Uważam, że należy zaliczyć twórcom na plus fakt, iż starali się być oryginalni i nie tworzyć kolejnej kalki powielającej utarte schematy.

Na minus niestety trzeba zapisać, iż nie wyszło im to najlepiej. Nie jest to może jakaś straszliwa 'pomyłka', ale muszę od razu to stwierdzić, żebyście mieli jasność – poczciwy CTR nadal oferuje (według mnie!) więcej miodu niż wykręcony FF. Jeśliby jednak potraktować 'wyścigi latających maszyn na wesoło' jako odrębną kategorię gier, wydaje mi się, że FF zajęłaby pierwszą lokatę. Z braku konkurencji, ale zawsze...

Przed Wami cała plejada kreskówkowych bohaterów o zabawnych imionach (o wyglądzie nie wspominając) i niesamowitych głosikach. Zasiadają oni za sterami swych pojazdów dostosowanych do indywidualnych cech i preferencji zawodników. Różnią się one nie tylko wyglądem, ale także sposobem prowadzenia i parametrami właściwymi dla każdej z maszyn.

FF oferuje czysto zręcznościowy model lotu, bez zbędnych udziwnień i komplikacji. Można powiedzieć, że samolotami kieruje się łatwiej niż samochodami w dowolnych, zręcznościowych wyścigach. Siła odśrodkowa nie wyrzuca maszyn z toru na zakrętach, a skracanie sobie drogi poprzez ścinanie tych ostatnich jest na porządku dziennym. Prócz tego wszędobylski samolocik może się dostać w wiele na pierwszy rzut oka niedostępnych miejsc. Podczas pokonywania każdego z torów szybko okaże się, że śmigając wyznaczoną trasą nie tylko możemy się znudzić, ale i ominąć wartościowe trofea, broń czy przyspieszacze. Jest ich bowiem sporo i z pewnością nie da się przy jednym przelocie zebrać wszystkich – dla każdego coś zostanie. Nierzadko okaże się, iż zwycięstwo zależeć będzie od obrania właściwej ścieżki i właściwego oszacowania długości danych odcinków.

Aby nie pozostawać do końca fair, nasi powietrzni rajdowcy mają do dyspozycji prócz wspomnianej broni znalezionej na trasie, całkiem przyjemne w użyciu karabiny maszynowe. Ich wada polega na ograniczonym czasie strzelania, po którym należy puścić przycisk, by posłać kolejną serię; odpada więc ogień ciągły. Na szczęście porozrzucane po trasie dodatki powinny usatysfakcjonować maniaków wyścigowych walk. Znajdą się tu zabawki rodem ze wspomnianej serii WipeOut – samonaprowadzające rakiety, pojedyncze pociski, miny czy osłony. Jest ich sporo, a po wykonaniu dodatkowych zadań można zwiększyć ilość slotów przeznaczonych na nie, tak by móc zebrać kilka jednocześnie.



Baśniowy poziom arabski pasuje tu bardziej, niż dywagacje na temat Drugiej Wojny Światowej.

Rozgrywka jest dynamiczna i na tyle absorbująca, by skłonić gracza do odkrywania kolejnych tras oraz innych dodatków. Poziom trudności nie jest zbyt wyśrubowany. Tryb zabawy dla dwóch graczy (na podzielonym ekranie) pozostaje zaś miłym i przedłużającym żywotność produktu dodatkiem.

Sterowanie jest proste i przejrzyste, a więc zasługuje na pochwałę. Oprócz przycisku przyspieszenia i hamulca możemy używać karabinu, odpalać bonusową broń, wykonywać akrobacje w celu uniknięcia przeszkód bądź strzałów przeciwnika. Jest także możliwość zerknięcia wstecz, ale muszę przyznać, że korzystałem z niej niezwykle rzadko. W ferworze walki po prostu o tej funkcji zapominałem. Analogowe sterowanie jest precyzyjne i pozwala na dokładną kontrolę lotu. Orientację w terenie ułatwia widoczny na ekranie radar pokazujący ważniejsze obiekty oraz przeciwników. Tu wszystko jest na swoim miejscu.

Wizualnie FF nie jest z pewnością arcydziełem, choć plasuje się bez wątpienia powyżej średniej. Najważniejsze, że grafika jest płynna. Można się czepiać niezbyt wielkiej liczby szczegółów, ale nie to jest w takich grach priorytetem. Rekompensuje to spora ilość ładnych i ciekawych efektów: wybuchy, smugi, ogień, dym i wiele innych. Do tego dochodzą ruchome elementy krajobrazu oraz liczne i niebezpieczne zjawiska – spadające sople, głazy, upadające drzewa...

Design poszczególnych etapów spodobał mi się. Są zaprojektowane ciekawie i z polotem. Widać, że autorzy starali się dopracować swój produkt – świadczy o tym wiele ścieżek prowadzących do celu, wielopoziomowość tras i ciekawie poustawiane na nich obiekty wymuszające nierzadko na grających prawdziwe akrobacje. Niby latające pojazdy dają wiele swobody, ale i tak trzeba będzie się mocno napocić by przy ostrych zakrętach nie zatrzymać się na pobliskiej ścianie. Naprawdę trudno zaczyna się robić zaś wtedy, gdy za punkt honoru przyjmiemy sobie wykonanie wszystkich sześciu specjalnych zadań na wybranej trasie. O ile niektóre z nich można śmignąć niejako przy okazji, to część jest tak wymagająca, że o czynnym braniu udziału w wyścigu można zapomnieć – na wysoką lokatę nie ma szans.

Już na początku wspominałem o głosach bohaterów. Muszę jednoznacznie stwierdzić, że tak zabawnych i dobrze dobranych wokali nie było mi dane słyszeć od dawna w grze wideo. A w szczególności grze tego typu. Od intra poprzez menu aż po scenki przerywnikowe (których jest w grze duuużo!) towarzyszą nam rozbrajające kwestie wypowiadane chyba przez prawdziwych zawodowców albo totalnych maniaków. Nieważne – musicie to usłyszeć! Pozostała część oprawy audio także stoi na przyzwoitym poziomie. Muzyka jest zabawna i miła dla ucha, a efektów dźwiękowych raczej nie muszę komentować; są na miejscu i są w porządku.

FF oferuje wiele. Dużo ciekawych i złożonych tras, bardzo dobre sterowanie, niezły system gry, wielu zabawnych zawodników (w tym sporo ukrytych), interesujące mini gry, bonusowe zadania, górę śmiesznych filmików oraz tryb zabawy dla dwóch graczy. Wszystko to w ponadprzeciętnej oprawie audiowizualnej. Grę ciągnie jednak nieubłaganie w dół nie zawsze wystarczająca grywalność. Kiedy porównuję swoje zaangażowanie w tę zabawę do fascynacji Crash Team Racing na PS one, ten drugi bezapelacyjnie wygrywa. Mam też nadzieję, że nikt nie wziął porównań do WipeOuta na poważnie – mimo wspólnych schematów to zupełnie inna liga. Nie odradzam, ale nie polecam też gorąco, mając nadzieję, że Crash Nitro Kart pokaże czym są wesołe wyścigi na konsolach next-gen.

Gangsta

PS2 i Xbox — *Połączenie Wipeouta z Crash Team Racing*

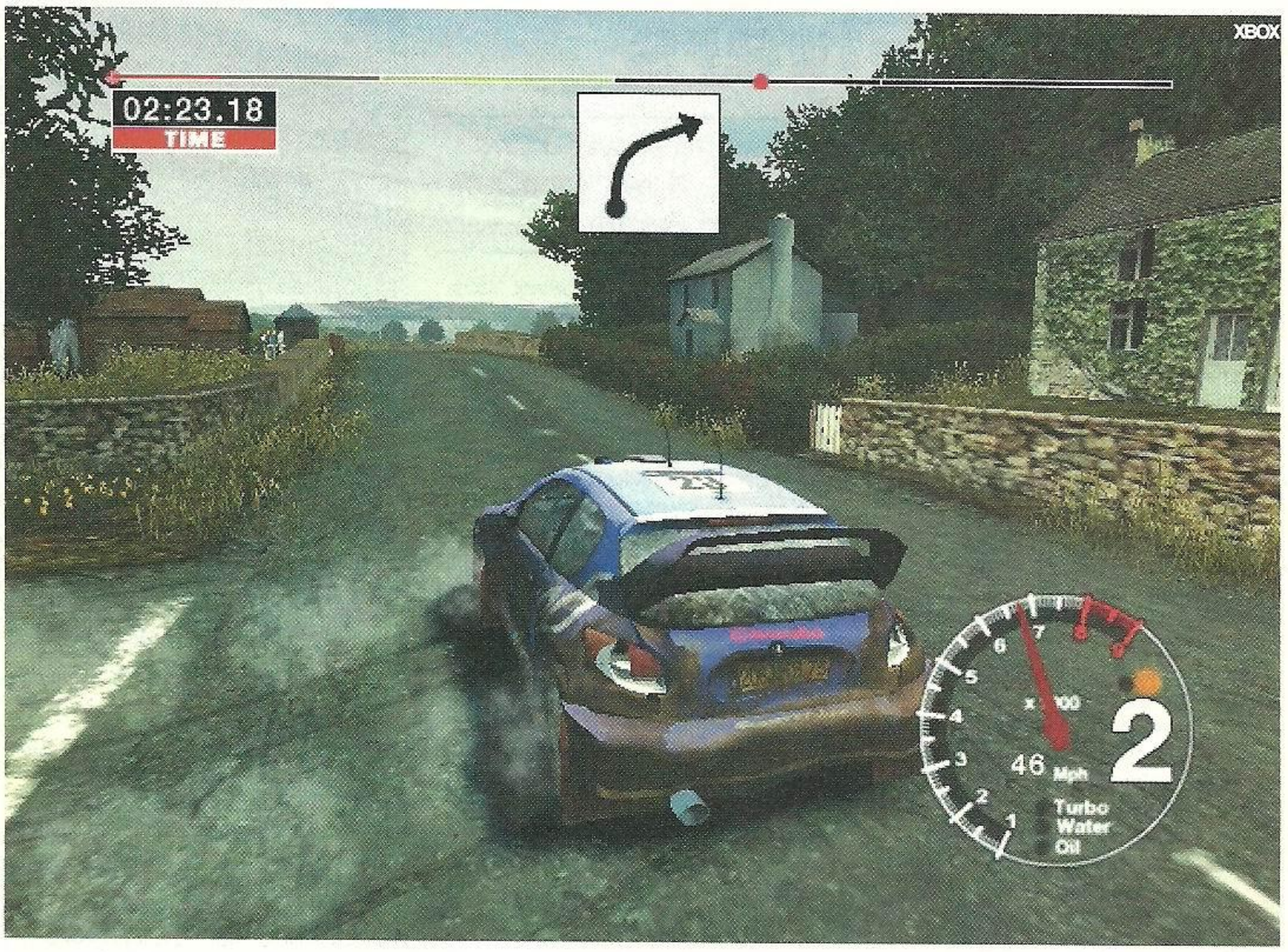
- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Nienaganne sterowanie i prowadzenie wózków. Powrót do korzenie serii.
- **Zle:** Hmmm. Nadal trochę za mała – niewiele odcinków specjalnych i żadnego nowego rajdu.
- **Brzydkie:** Trochę za mocno rozciągnięte tekstury podłoża w wersji na PS2 i ślady po korzeniach serii z PS one.



Colin McRae Rally 04

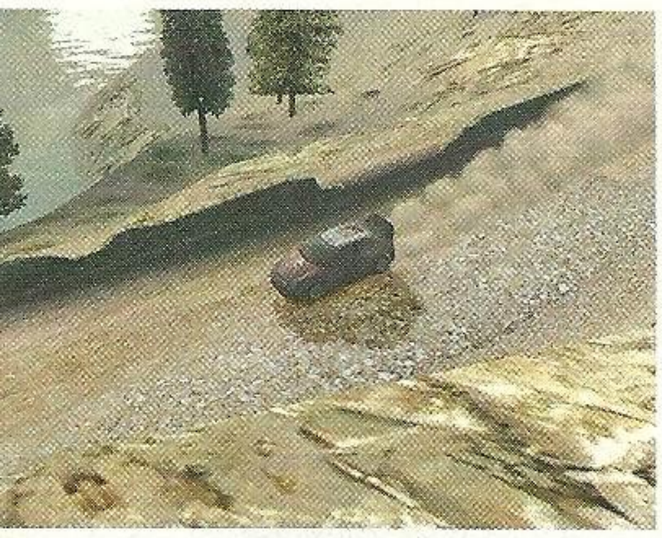
Specjaliści od public relations w dużych firmach to sprytni ludzie – potrafią bardzo ładnie zakamuflować fakt, że poprzednia część jakiejś gry spotkała się z krytyką. W materiałach prasowych do najnowszej części Colina znalazłem mnóstwo haseł, które potwierdzały, że z poprzednią produkcją Mistrzów Kodu było coś nie tak.

„Poprawiliśmy to i owo, teraz jest bardziej realistycznie; zupełnie zmieniliśmy jeszcze coś, a na życzenie graczy coś tam wywaliliśmy, a coś dorzuciliśmy". No i niby wszystko się zgadza – programiści i cała reszta sztabu ludzi zatrudnionych przy produkcji gry nie ustają w wysiłkach żeby dostarczyć graczom jak najlepszy produkt. Ale prędzej wielbłąd przejdzie przez ucho igielne niż usłyszymy od nich „poprzednia część była schrzaniona, ale teraz wszystko będzie już dobrze".

To jednak nie jest najważniejsze. Obejdzie się bez samokrytyki i bicia się w pierś przez panów z Codemasters. Ważne jest, że zauważyli i zmienili to, co nadawało się do poprawienia. Większość moich zarzutów przeciwko Colin McRae Rally 3 dotyczyło w głównej mierze sterowania, a także braku możliwości przejechania trybu mistrzostw innym samochodem niż Ford Focus, którym wtedy jeździł Colin McRae w rajdach WRC. No i nie uwierzycie… To się zmieniło. Naprawdę. I to nie tylko dlatego, że Colin obecnie jeździ Citroenem Xsara. Można jeździć inną bryką, tak normalnie, po prostu. Bynajmniej nie zapisuje tego na plus CMR04, po prostu z jakiejś chorej akcji gra przeskoczyła do normalności i tyle. O dziwo również ultrarealistyczne i nie do pobicia, w ogóle da best i najlepsze sterowanie z Colina trzy także zostało ulepszone i w chwili obecnej jazda samochodem po zakręconych jak „spagetti bolońjeze" (przynajmniej tak słyszałem w pewnej reklamie, hehe) trasach naprawdę daje mnóstwo radochy. Według Codemasters poprzednio wyglądało to tak, że model sterowania opierał się na tak zwanym punkcie obrotu. Wyobraźcie sobie wielki stalowy pręt przebijający samochód centralnie przez dach, a potem obróćcie pojazd na tym pręcie. Nic realistycznego trzeba przyznać, bo z takiego modelu wynika, że koła nie mają nic wspólnego z jazdą. Tak naprawdę obracaliśmy cały samochód (!), co na szutrach sprawiało jeszcze jako takie wrażenie, ale na asfalcie powodowało jakiś koszmarek. Najmniejsze wychylenie gałki sprawiało, że samochód od razu stawał bokiem. Obecnie engine napędzający fizykę w Colinie liczy wszystko tak jak trzeba, bo ma cztery niezależne punkty obrotu umiejscowione w oponach - dzięki czemu naprawdę wygodnie i intuicyjnie steruje się potężnymi brykami.

Nawet patrząc na grafikę można stwierdzić, że Colin trzeci był niedorobiony. Wtedy Codemasters podsycało nasze pragnienia niesamowitymi screenami ze stacji roboczych. Tym razem zrezygnowali z nabijania w butelkę i wzięli się ostro do pracy. I choć momentami widać jeszcze pozostałości „szarakowych" czasów, to jest ich już coraz mniej. A ja przy okazji wykombinowałem 'sprytną' teorię – tak naprawdę to już w zeszłym roku Codies pokazywali nam Colina 04, a część trzecią zrobić na szybko i na podrasowanym silniku z PS one. Powód? Prosty – nie starczyło czasu, gracze czekali już bardzo długo, a konkurencja w postaci WRC ani myślała zwolnić. No dobra, przesadzam, ale jak inaczej wytłumaczyć fakt, że Colin czwarty ukazuje się po upływie mniej niż roku, pomimo tego, że poprzednia część sprzedała się bardzo dobrze? A na dokładkę wygląda naprawdę świetnie i o dziwo jest taki, jak chcą tego gracze.

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem http://www.codemasters.com/colinmcraerally04/ - jest sporo obrazków, filmy, tapety.



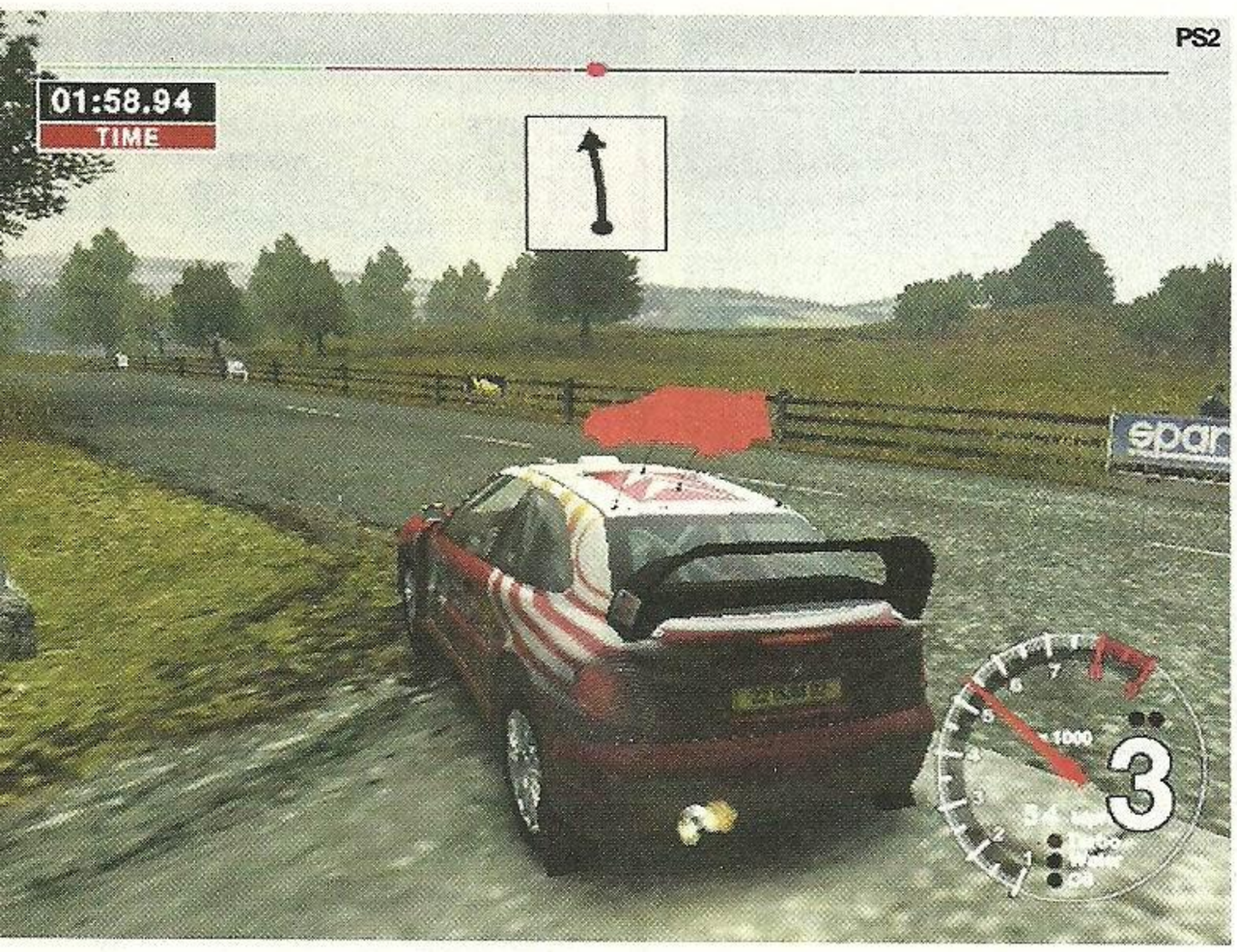
Czyżby tylko chęć zysku? Pewnie tak. Sniff, sniff – nie ma już prawdziwych samarytan… Hehehe.
W CMR 04 wszystko jest tak jak trzeba – praktycznie nic się nie dorysowuje, nie ma żadnych problemów z kolizjami, a całość wygląda naprawdę dobrze. Samochody są prześliczne, już rok temu takie były, ale teraz są jeszcze ładniejsze – świetnie widać jak trzęście się wylot rury wydechowej i ładnie wyglądają 'strzały' z tłumika. Oświetlenie również jest nienaganne, są wszystkie pory dnia, choć trochę brakuje odcinków rozgrywanych nocą. Za to zachodzące słońce naprawdę mocno daje po oczach i są odcinki gdzie momentami niemal niczego nie widać. Zjawiska atmosferyczne takie jak deszcz czy śnieg również są śliczne. Ogólnie na obu konsolach gra prezentuje się bardzo efektownie, ale na Xboksie Colin wygląda jednak lepiej – głównie ze względu na lepsze tekstury, które w wersji na PS2 są trochę bardziej rozciągnięte. Na konsoli Microsoftu Colin 04 wygląda po prostu ostrzej, ale nie na tyle, żeby posiadacze PS2 musieli zgrzytać zębami z zazdrości. Choć są na iksie efekty dodające smaczku, których próżno szukać PS2. Chodzi między innymi o wiatr rozwiewający kurz na drodze, a także ślady pozostawione przez samochód. Także w kwestii dźwięku obie wersje są dobrze wyposażone – Xbox ma świetny Dolby Digital, a PS2 Dolby Pro Logic II, choć w tym wypadku zwycięzcą przez wskazanie jest Xbox – po prostu Dolby Digital jest o wiele popularniejszym formatem kodowanie dźwięku i wszystkie systemy kina domowego go obsługują, a z Dolby Pro Logic II już tak słodko nie jest,

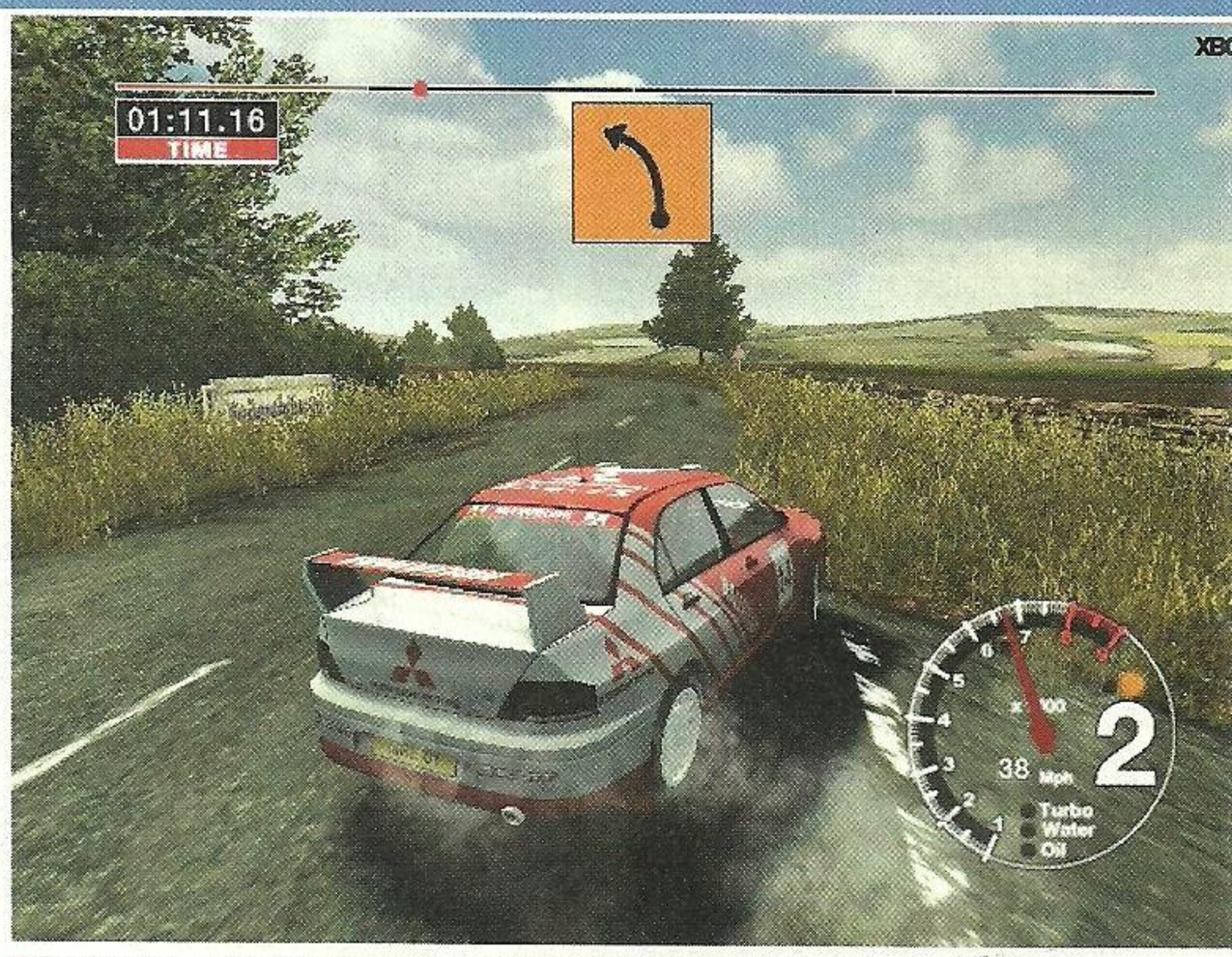
■ Ośnieżona Szwecja nie jest już tak trudnym rajdem jak w Colin McRae Rally 2, obecnie chyba najtrudniejszym ze wszystkich jest Anglia - padający deszcz i problemy z dobraniem opon sprawiają, że trudno tam o zwycięstwo.

tylko najnowszy sprzęt (a i to nie każdy – raczej te droższe) ma zaimplementowaną obsługę tego systemu.
Dla chcących podszlifować języki obce (oprócz angielskiego) jest możliwość włączenia sobie pilota posługującego się językiem francuskim, niemieckim, hiszpańskim lub włoskim. Za to pilotów posługujących się mową anglosasów jest dwóch – pierwszy, standardowy to Derek Ringer – obecny pilot Colina McRae. Derek ma naprawdę kosmiczny (chyba szkocki, ale nie dam głowy) akcent, momentami ciężko go zrozumieć. Drugi to CoDriver B, ten ma głos bardzo podobny do poprzedniego pilota Colina, Nicky'ego Grista, który jak się okazało wcale nie miał szkockiego akcentu, a walijski… Człowiek uczy się przez całe życie.
Wszystkie pozostałe dźwięki – silnik, praca zawieszenia, zmiana biegów, opony piszczące na asfalcie lub sypiące żwirem na szutrach brzmią bardzo dobrze i nic nie mogę zarzucić dźwiękowcom z Codemasters, a muszę ich nawet pochwalić za to, że po odgłosach pracy skrzyni biegów czy silnika można stwierdzić, że coś jest nie tak z naszym samochodem.
A teraz czas na niezbyt miłą wiadomość – Colin 04 nadal przegrywa z serią WRC pod względem wielkości. Tras jest relatywnie mało - tyle samo, co poprzednio i w tych samych lokacjach: USA, Japonia, Anglia,

Samochody, fury, bryki...

W Colin McRae Rally 04 znajdziemy cztery grupy samochodów. Pierwszą jest 4WD czyli auta z napędem na cztery koła: Subaru Impreza WRX 44S Rally Car, Citroen Xsara Rally Car, Ford Focus Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo VII Rally Car i Peugeot 206 Rally Car. Dalej - 2WD, czyli wózki z napędem na jedną, przednią oś: MG ZR Super 1600 Rally Car, Citroen Saxo Kit Car, Ford Puma Super 1600 Rally Car, Fiat Punto Super 1600 Rally Car, Volkswagen Rallye Golf. Potem Group B, czyli mocarze: Audi Sport quattro Rallye Version, Peugeot 205 T16 Evo2, Lancia 037 i Ford RS 200. Samochodami z tych grup można jeździć we wszystkich trybach, łącznie z mistrzostwami. Ale jest jeszcze czwarta grupa wózków – samochody bonusowe: MGC GTS Sebring Special, Lancia Delta Integrale, Citroen 2CV Sahara, Ford Escort RS 1600, Ford Transit Rally Van, Mitsubishi Pajero oraz Subaru Impreza 22B Sti. W sumie wózków jest dwadzieścia jeden czyli całkiem sporo jak na grę traktującą wyłącznie o rajdach samochodowych.





■ Pamiętajcie - jeżeli bierzecie zakręt „na ręcznym" to zawsze zakładajcie „kontrę". Bez tego ani rusz.

Finlandia, Szwecja, Hiszpania, Grecja i Australia. Nie doszła żadna nowa miejscówka! I choć odcinki są zmienione, to w pewnym sensie Colina 04 można traktować nie jak twórcze rozwinięcie i pójście o krok naprzód, a wyrównanie do poziomu, jaki prezentował Colin McRae Rally 2. Bo trzecią część oceniam jako krok w tył, oczywiście. Ale trzeba przyznać, że trasy są ciekawie pomyślane, obfitują w trudne fragmenty i tak zakręcone sekcje, że ledwo można nadążyć. Dlatego trzeba bardzo uważnie słuchać pilota, który świetnie opisuje trasę i wszystkie niebezpieczeństwa czające się na drodze. Jak mówi nie ciąć, to nie ciąć – przy drodze może leżeć niemal niewidoczny kamień, który spowoduje poważne uszkodzenie naszego samochodu, albo w trawie kryje się rów, którego na pierwszy rzut oka nie widać – szczególnie Finlandia obfituje w takie niespodziewajki.

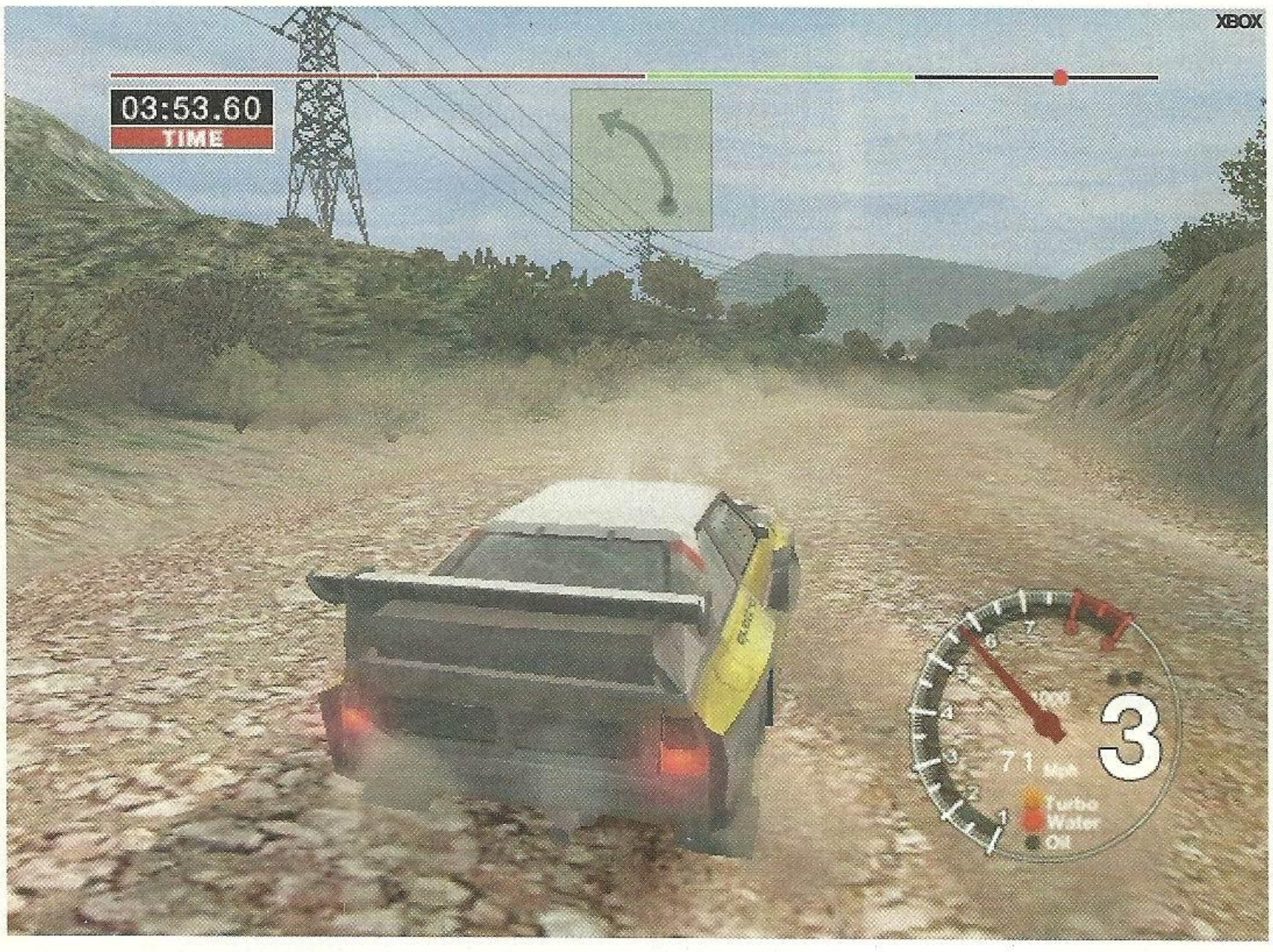
Mam też inną uwagę - jak na mój gust odcinki specjalne we wszystkich grach rajdowych są trochę za krótkie. Większość da się przejechać w około trzy, cztery minuty. To w zasadzie norma, ale ja jestem za tym żeby programiści poszli dalej. Najkrótsze mogą zostać przy trzech minutach czy nawet krócej, ale niech najdłuższe trwają kwadrans, albo i dłużej. Do takich wniosków pchnął mnie kontakt z pewnym odcinkiem w WRC2, którego przejechanie trwa około dziesięciu minut – owszem, to bardzo męczące, ale satysfakcja po wygraniu takiego etapu jest przeogromna. Może kiedyś się doczekam... Zresztą w prawdziwych rajdach WRC też jest pod tym względem duży rozrzut – są odcinki, których

przejechanie zajmuje mniej niż dwie minuty, ale są i takie gdzie trzeba zasuwać prawie godzinę (np. w Afryce - Rajd Kenii), co musi potwornie męczyć. Za to dobrze oceniam pomysł rajdów kombinowanych z odcinków o pewnej charakterystyce. Są trzy typy takich wyścigów – Jumptastic czyli odcinki najgęściej naszpikowane hopkami; Gravelfest czyli tylko odcinku szutrowe oraz Tarmac Attack – asfalt i tylko asfalt. Oprócz tego jest miejsce na stworzenie z wybranych odcinków własnego rajdu, co również można zaliczyć na plus nowemu Colinowi.

Jak już wspominałem, kontrola nad samochodami jest naprawdę duża i w miarę łatwo jest opanować sterowanie, choć z drugiej strony wcale nie tak prosto jest osiągnąć poziom mistrzowski, by móc ścigać się na poziomie Extreme. Jeżeli ktoś ma takie zapędy, niech od początku jeździ z włączonym widokiem z wnętrza kabiny. Nowym, ciekawym i zasługującym na uwagę rozwiązaniem jest półautomatyczna skrzynia biegów (Semi – Auto). Działa ona w następujący sposób: gra automatycznie wrzuca wyższe biegi, ale gracz może w każdej chwili wymusić redukcję biegu lub zmianę na wyższy. O tym jak skuteczne jest to rozwiązanie łatwo przekonacie się na pierwszym, branym na ręcznym zakręcie – redukcja na niższy bieg daje mocnego

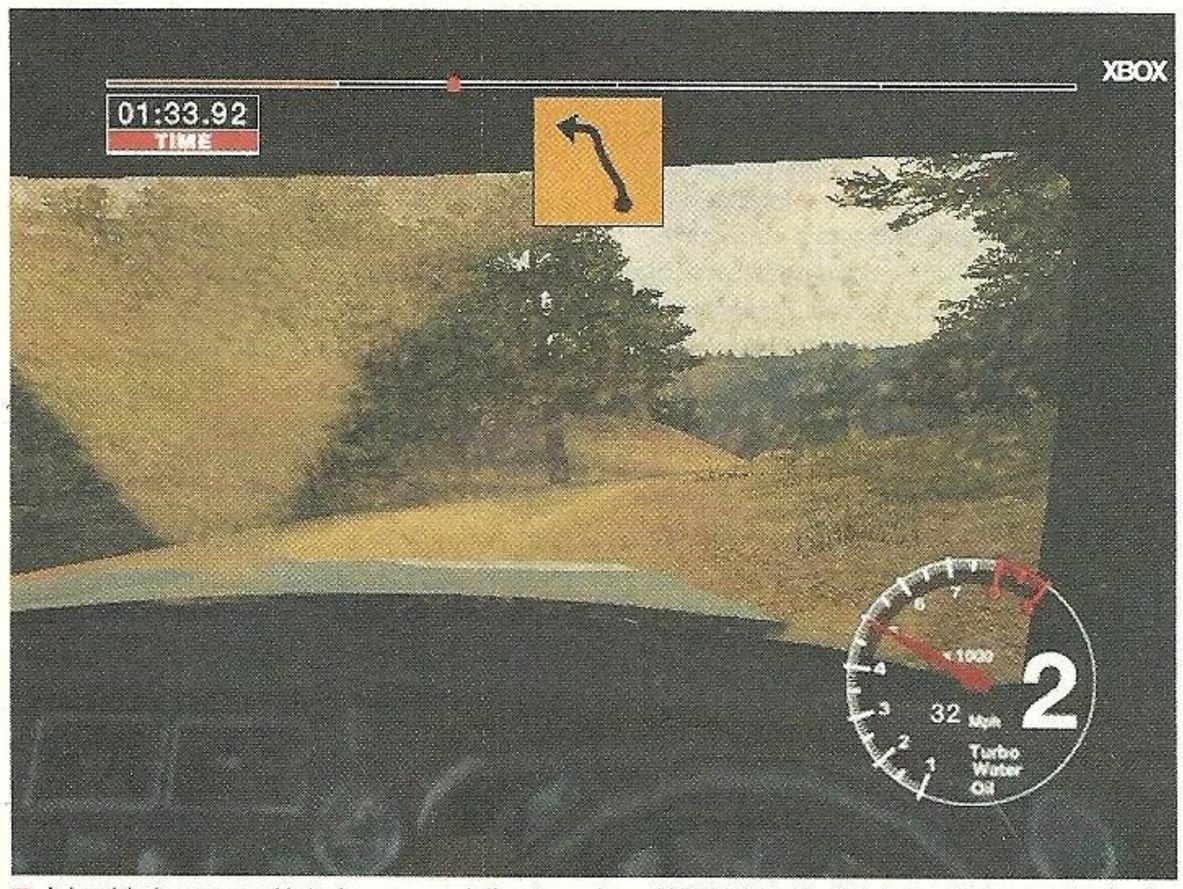
kopa i samochód łatwiej wydostaje się z poślizgu i lepiej przyspiesza.

Żadna aspirująca do miana symulacji ścigałka nie może się obejść bez grzebania w bebechach samochodu i nie inaczej jest oczywiście w Colin McRae Rally 04. Można zmieniać wszystkie ważne parametry, jak: twardość zawieszenia, rozłożenie siły hamowania, przełożenie skrzyni biegów itd. Wszystko jest dość przystępnie wyjaśnione i każdy, kto zna angielski i podstawy terminologii samochodowej



powinien sobie z tym poradzić. Ale najważniejsze są opony – od nich może zależeć zwycięstwo lub porażka w rajdzie. Dlaczego? Otóż w CMR04 są aż trzydzieści cztery rodzaje nawierzchni (w CMR3 było dwadzieścia). Od gładkiego asfaltu, przez zniszczony asfalt, drobny żwir, gruby żwir, gliniaste błocko, ubity śnieg, lód itd. Jak dużo rodzajów nawierzchni to i dużo opon – dziewiętnaście, gdy w poprzedniej odsłonie było ich dziesięć, a to oznacza więcej kombinowania z doborem gum.

•Ie dobrane ogumienie powoduje, że nasz samochód po prostu gorzej trzyma się drogi – będzie się ślizgał i wyjeżdżał z trasy na każdym ostrzejszym zakręcie, wolniej przyspieszał i kiepsko hamował. Wiem to, bo zdarzyło mi się źle dobrać opony i przyjechałem na metę odcinka z czasem o wiele gorszym niż zwycięzca. Być może pamiętacie, że w Colinie trzecim nowe części zdobywało się po zaliczeniu rajdu czy sezonu. W Colin McRae Rally 04 rozwiązano to trochę inaczej – pomiędzy rajdami można i trzeba wziąć udział w specjalnych testach – silnika, hamulców, zawieszenia, opon czy skrzyni biegów. Tam po zaliczeniu danego testu dostajemy lepsze hamulce, mocniejszy silnik czy wydajniejszą skrzynię biegów. To ważny element gry, więcej o nim przeczytacie w ramce. Testowałem namiętnie obie wersje – ixboksową i peesdwójkową i muszę przyznać, że w obu jeździ się świetnie. Samochody są posłuszne, zachowują się tak jak należy i choć bez treningu się nie obejdzie, to rezultaty są więcej niż zadowalające. Fury po prostu czuć, wiemy czego się spodziewać w danej sytuacji i jak zareagować na wydarzenia na trasie. Jednym zdaniem – powrót do korzeni. Obie wersje mają swoje plusy – PlayStation 2 kierownicę z force feedbackiem, a Xbox split screen dla czterech chętnych jednocześnie, a także ligi Live!, w których gracze będą mogli porównywać swoje czasy na poszczególnych odcinkach. Dla każdego odcinka specjalnego czy superstage'a powstaną dwie ligi – All-time Best Stage Time League oraz Monthly Best Stage Time League, ale o ile mi wiadomo będzie można wpisywać tylko czasy uzyskane na poziomie trudności Expert – widok wyłącznie z kabiny kierowcy, mniej informacji na ekranie, manualna skrzynia

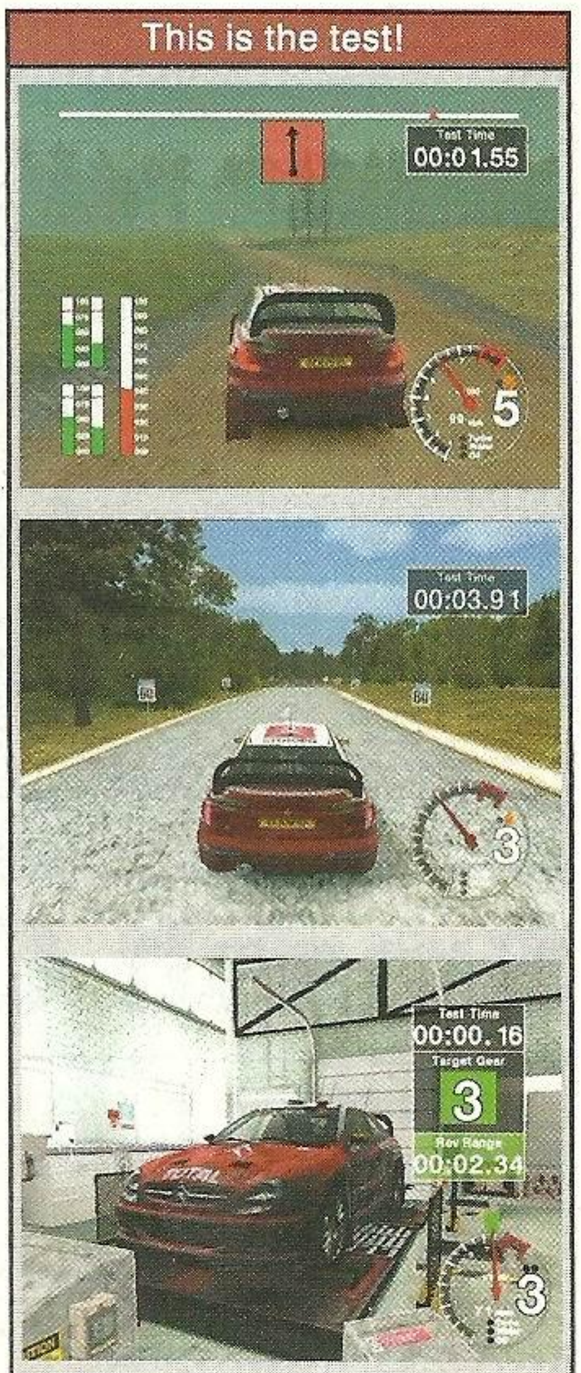


■ Jak widać programiści nie zapomnieli o tym, że w Wielkiej Brytanii i Japonii kierownica jest po prawej stronie samochodu.

biegów i uszkodzenia na maksymalnym poziomie. Pierwsza liga będzie przedstawiała najlepsze czasy w ogóle, a druga tylko z ostatniego miesiąca. Na PlayStation 2 też by się coś takiego przydało. Oczywiście na PS2 również jest split screen (dla dwóch graczy), ale wygląda dość marnie (ograniczona widoczność) i za bardzo chrupie. Zresztą i tak jest słaby, bo przeciwnicy są „duchami", więc nie będzie walki felga w felgę. Lepszym sposobem jest granie we dwóch (lub trzech, czy czterech), ale na zmianę – najpierw jeden gracz jedzie etap, a potem koledzy próbują pobić jego osiągnięcie. Spoko zabawa, sprawdziłem.

Nareszcie Colin odzyskał formę. Poprzednia część bardzo mnie zawiodła, ale ta jest naprawdę świetna, choć nowych standardów nie wyznacza. Po prostu dobra robota, która prawdopodobnie pociągnie za sobą sukces finansowy. Aha, możemy się prawdopodobnie spodziewać kolejnej odsłony Colina już pod koniec przyszłego roku – zmiana numeracji na 04 świadczy o tym, że od teraz ceemery będą się ukazywać rok w rok. W związku z tym ufam, że przyszłoroczna wersja będzie jeszcze lepsza, a przede wszystkim większa. Ciekawe co na to Sony ze swoim WRC? O tym przekonamy się najwcześniej za kilka miesięcy, więc Colin może spać spokojnie na swoim podium zwycięzcy, tym bardziej, że na Xboxie jest zupełnie bezkonkurencyjny.

Marcellus



Większość testów zawieszenia i opon polega na zmuszeniu danej części samochodu do maksymalnego wysiłku. I tak w przypadku opon jest to branie zakrętów na ręcznym, a w przypadku zawieszenia (test w Finlandii) dzikie skoki na hopkach i twarde lądowania. Oprócz tego są jeszcze testy silnika czy hamulców. W tym pierwszym samochód stał na rolkach w centrum testowym, a moim zadaniem było wrzucanie biegu i utrzymanie przez pewien czas obrotów silnika na wyznaczonym poziomie. O ile na padzie do Xboxa i kierownicy to łatwe, to na Dual Shocku 2 można się zasapać - używamy do tego prawej gałki, a niekiedy zakres, w jakim musimy się utrzymać jest szeroki na milimetr.

Test hamulców jest podobny do tych z licencji z GT3 – trzeba zatrzymać samochód w wyznaczonej strefie.

Po zaliczeniu testu zdobywamy np. nowe amortyzatory, hamulce, lepszą skrzynię biegów czy inną potrzebną część. Po każdym rajdzie są dostępne nowe testy i najczęściej oferują jakąś część przydatną w następnym wyścigu, na przykład amortyzatory przed rajdem Finlandii, czy skrzynia biegów przed bardzo krętym rajdem Grecji. Ale nie ma się co martwić. Bez zdobytej części też można wygrać rajd. Tyle że jest to trochę trudniejsze.

PlayStation 2 — *Colin powrócił na szczyty!*

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Dolby PLII, Force Feedback*

8.6

Xbox — *Łatwiejsze sterowanie, lepsza grafika i DD 5.1*

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

8.9

- **Dobre:** Jak za pół ceny, to bardzo dobra gra. Fajna fizyka, trasy, nawet niezła grafika.
- **Złe:** Muzyka to horror i należy ją jak najszybciej wyłączyć.
- **Brzydkie:** Tekstury podłoża są bardzo słabej jakości.

Smash Cars

Na ogół jest tak, że drogi produkt jest zwyczajnie lepszy od tańszego, wprowadzonego do sprzedaży w tym samym czasie. Posłużę się prostym przykładem odtwarzaczy DVD. Jasne, że można kupić w hipermarkecie player za 400 złotych. Ale będzie pracował głośno, nie odczyta niektórych płyt i da gorszą jakość obrazu i dźwięku, niż kosztujący dwukrotnie więcej odtwarzacz markowej firmy.

Podobnie ma się sprawa z grami. Widząc nowe pozycje kosztujące połowę, bądź jedną trzecią tego, co superhity firmowane przez gigantów rynku, automatycznie spisujemy je na straty. W większości przypadków zupełnie zasłużenie; jeśli ostateczny produkt kosztuje mniej, to można przyjąć, że miał niski budżet – nie można więc spodziewać się fajerwerków. Czasami jednak „w dobrej cenie" trafiają się naprawdę ciekawe, intrygujące i poprawne pozycje. Tak było na przykład rok temu z Dynasty Warriors 2, które sprzedawane w Polsce za nieco ponad stówkę szło jak ciepłe bułeczki. Smash Cars jest kolejnym przykładem na to, że można jeszcze tanim kosztem wyprodukować dobrą grę.

Wprawdzie podczas kilku lat swojej zabawy z konsolami widziałem już sporo wyścigów zdalnie sterowanych maszynek, to żadna nie potrafiła przyciągnąć mnie na dłużej. No, może R/C Stunt Copter, ale to przecież inna para kaloszy. Nie przypuszczałem zatem, że Smash Cars tak mi się spodoba.

Jak każdy bardzo lubię pozycje, w których sterowanie jest przejrzyste i przyjazne, a czas reakcji na komendy wydawane przez gracza liczy się w milisekundach. Na początku Smash Cars wydaje się nie należeć to tej kategorii. Dlatego autorzy umieścili tutorial, jeszcze przed możliwością wyboru jakichkolwiek opcji. Po przebiciu się przez naukę jazdy, skoków i trikowania można doskonale przyswoić sobie technikę sterowania mikromaszynką. Wbrew pozorom nie jest to taka łatwa sprawa, jak się Wam może wydawać. Zdalnie sterowane samochodziki są bardzo szybkie, super zwrotne i lekkie. A także małe. Wszystko to powoduje, że ich zachowanie podczas jazdy różni się w znaczący sposób od dajmy na to prawdziwego monster trucka. Autorom udało się oddać to w znakomity sposób i jest to coś, czego przed nimi nikt wcześniej nie zrobił.

Samochodziki mogą się zwyczajnie przewrócić na większej nierówności terenu, nie podjadą pod krawężnik, a skręcają z właściwą sobie gracją i prędkością. Kamera umieszczona dość nisko i blisko pojazdu pomaga zachować uczucie pędu (przecież one naprawdę zasuwają bardzo szybko!). Przez to gra robi się trudna i wymagająca. Potrzeba bardzo dużej precyzji w operowaniu taką maszynką i o to tak naprawdę chodzi. Cierpliwy gracz o zręcznych palcach zostanie nagrodzony... ehem... satysfakcją, bo pieniążki z konsoli nie wylecą. Niestety.

Jest także przycisk odpowiedzialny za skakanie naszym niewielkim pojazdem. Skakanie zostało sprytnie wkomponowane do gry i jest jej integralnym elementem, a nie jedynie bezsensownym i cieszącym oko dodatkiem. Skacze się zarówno po to, by ominąć krawężnik (i dostać się do ukrytych przejazdów), jak i w celu wybicia się z podjazdu, czy rampy. A po co wybijać się z rampy? Oczywiście po to, aby wykręcić kilka ewolucji w powietrzu. Ewolucje to może zbyt górnolotne słowa – można kręcić pojazdem w pionie i w poziomie, a za kilka rotacji i dobre lądowanie (w końcowej fazie lądowania obraz pokazywany jest w zwolnionym tempie, bardzo przyjemne) przyznawane są punkty. Punkty z kolei można spożytkować w sklepie między kolejnymi wyścigami na rozbudowanie samochodzików o lepsze hamulce, silnik i tak dalej. Oprócz standardowych trybów Challenge i Quick Race są też zabawy w nabijanie punktów trikami (stunt mode) oraz multiplayer dla dwóch graczy. Niektóre wyścigi wymagają wpisowego, inne mają dziwne zasady... Fajnie, że autorzy nieco pokombinowali w tym aspekcie.

Na takim nierównym podłożu samochodzik bardzo skacze. Lepiej uważać z dopałkami.

Gra jest bardzo szybka, a poziomy rozległe i bardzo szerokie. Można się zgubić.

Wszystkie poziomy, na których odbywają się wyścigi pochodzą z naszego, ludzkiego środowiska. Już pierwszy level, tor dla gokartów połączony z placem zabaw budzi uśmiech – na przykład z boku pedałuje sobie mała dziewczynka na rowerze. Zaraz, przy wielkości naszego pojazdu to pedałuje sobie dziewczynka-gigant na rowerze. Lepiej nie wjechać na nią z pełną szybkością – wprawdzie samochód nie ulegnie zniszczeniu, ale impet zderzenia może posłać go zupełnie w przeciwnym kierunku, co wiąże się ze stratą cennych sekund. Inne poziomy mają fachowy, staroszkolny klimat. Jest Area 51, czyli amerykańska baza. Są państwa starej osi zła – Kuba, Rosja, Chiny i inne.

Oprawa gry jest niespodziewanie solidna. Wprawdzie nie ma co liczyć na fajerwerki (heh...), ale to, co jest znakomicie spełnia swoje zadanie. Nawet przy pięciu przeciwnikach na ekranie animacja nie spada poniżej trzydziestu klatek na sekundę. Prawda, dla większej precyzji przydałoby się sześćdziesiąt, ale jest dobrze tak, jak jest. Samochodziki wyglądają prześlicznie - odbija się w nich światło, bardzo ładnie także widać pracę zawieszenia. Wygląd tras również nie spada poniżej poprawnego poziomu, choć bardzo rozciągnięta tekstura podłoża psuje nieco ogólne wrażenie. Ale za małą ilość pamięci graficznej PS2 można winić tylko Kena Kutaragi i jego inżynierów. Za to muzyka ssie; to jakieś strasznie szybkie walenie młotem pneumatycznym i bipanie a la Commodore 64. Pozostaje ją wyłączyć i puścić coś z wieży.

Oprócz odpowiedniej szybkości, sprawnie zrelizowanego i wymagającego sterowania oraz konkretnych poziomów w tej grze są po prostu fajne akcje. W jednej chwili śmigasz na autostradzie pod pędzącymi prawdziwymi autami, wybijasz się z podjazdu i kręcisz jak szalony w powietrzu, aby po paru sekundach wylądować w zagrodzie z pędzącym na Ciebie bykiem. Smash Cars to dobra odskocznia od poważnych wyścigów. Nie pomylcie także tej gry z produktami dla dzieci – jest dla nich zwyczajnie za trudna. A tak na marginesie, Smash Cars zrobili Rosjanie. No proszę, kolejne studio z Europy Wschodniej puka gry na konsole. Gdzie ten nasz Pain.... No dobra. Jeszcze trochę.

Gulash

PlayStation 2 — *Przyjemna, choć wymagająca zabawka.*

- *Wydawca:* Metro 3D
- *Producent:* Creat Studios
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Próba zaciekawienia pojedynczego gracza oraz jak zawsze fajny multiplayer. A, i jeszcze Dodge Battle.
- **Złe:** Mało nowości oraz brak rozgrywki online. No i tryb dla samotnika o dość kontrowersyjnej grywalności.
- **Brzydkie:** Tekstury, gadki, wybuchy... Oprawa raczej nie zachwyca.

Bomberman Generation

Multiplayerowe sesje na cztery pady to esencja konsolowej zabawy. Kilka dni z wesołym terrorystą w czytniku konsoli tylko umocniły moje przekonania.

Bomberman to postać, która podobnie jak Mario czy Mega Man, towarzyszy nam już od kilkunastu lat. Gry z jego udziałem liczy się chyba w dziesiątkach. Ostatni raz mieliśmy okazję zmierzyć się z jego przygodami jakieś dwa lata temu na Dreamcaście w bombowym (!) Bomberman Online. Generation można uznać za kontynuację tamtego hitu, jednak bez trybu online i z kilkoma, mniejszymi bądź większymi, zmianami.

Gra jest podzielona na dwie diametralnie różne części: przygodową przypominającą prostego action-RPG i typową dla serii multiplayerową jatkę. Przyjrzyjmy się najpierw pierwszemu trybowi, bo właśnie on zapowiadał się oryginalnie. Fabuła jest nieskomplikowana. Nasz koleżka musi odnaleźć sześć kryształów skradzionych przez kosmicznych piratów. W tym celu przemierzy sześć zróżnicowanych światów pokonując po drodze kilku bossów. Bomber biega po niezbyt rozległych planszach wysadzając przeciwników oraz rozwiązując proste zadanie zręcznościowe. Te ostatnie polegają najczęściej na wciśnięciu przycisku lub odblokowaniu bombą przejścia.

Naturalnie to wszystko byłoby nudne i prymitywne, gdyby nie różnorakie umiejętności bohatera i "motyw pokemonów". Postać określają cztery parametry: maksymalna energia, szybkość, ilość możliwych do postawienia jednocześnie bomb oraz ich zasięg. W grze zdobywamy także kilka rodzajów wybuchowych zabawek. Są bomby gaszące ogień, zamrażające wodę czy wywołujące podmuch wiatru. Niestety ich możliwości są wykorzystywane bardzo rzadko.

Dużo częściej będziemy stosować umiejętności dawane nam przez pokemonopodobne stworki. Na początku gry znajdujemy jednego, a kolejne wygrywamy w walkach zrealizowanych podobnie jak w Pokemonach na GBC. W czasie gry można w locie wybierać aktywnego potworka. Jest to ważne przy zbieraniu przedmiotów levelujących stworki, oraz gdy potrzebujemy danego ruchu. Dzięki nim możemy detonować bomby w dowolnym momencie, odbijać się od nich lub zadawać większe obrażenia.

To wszystko, co czeka na samotnika. Bawić się on genialnie nie będzie, ale w przerwach między odwiedzinami kumpli można tym trybem leczyć nudę. W tym miejscu gładko przechodzimy do sedna, czyli rozgrywki w multiplayerowym Battle Mode.

Tutaj gra się już jak w każdym Bombermanie. Dla tych, którzy niedawno zaczęli przygodę z grami, kilka słow wyjaśnienia. Walka toczy się na kwadratowej planszy podzielonej na pola. Niektóre są puste, a na innych stoją odporne (lub nie) na bomby murki. Wszystko kręci się wokół tego by dotrzeć do innego gracza i "wybuchnąć go". Oczywiście reguły ulegają modyfikacjom zależnym od wybranego trybu rozgrywki. Jest ich pięć - trochę mało, ale są na szczęście różne areny. Część jest nowych, a część pochodzi z Bomberman Online. Szkoda tylko, że ich dobór jest dyskusyjny. Podczas gry szczególnie brakowało mi trybu, gdzie bomby przepływały pod wodą.

Co jeszcze nowego? Niewiele. Doszło kilka power-upów, nowa mini-gierka po wygraniu partii (zamiast łamania desek jest strzelanie karnego) oraz możliwość wybrania niespodzianek występujących na arenie. Niewiele, ale razem z nowymi planszami i grupką kolegów wystarczy. Wystarczy, bo i tak gra się wspaniale. Emocje podczas rozgrywki udzielają się wszystkim, głównie dzięki mocno ubarwiającej zabawę możliwości kopania bomb oraz ponownego wejścia na planszę. To ostatnie to extra patent. Gdy zostaniesz trafiony bombą, nie odkładasz jeszcze pada, ale jeżdżąc po obrzeżach planszy starasz się wysadzić kogoś z pozostałych. Jeśli Ci się uda - zamieniacie się miejscami.

Jak już wspomniałem zabawa jest przednia, jednak po jakimś czasie odczuwa się pewną odtwórczość. Chyba dlatego autorzy dla pojedynczego gracza postanowili zaserwować coś świeżego. Jeżeli Hudson Soft ma w planach kolejną odsłonę, to powinna ona zawierać przynajmniej kilkanaście wielorakich trybów, w tym połowa musi być całkiem nowa. No i mieć wywaloną w kosmos grafikę. A skoro już o tym wspomniałem... Podobnie jak na DC, tak i tutaj mamy do czynienia z grafiką wykonaną w technologii cell-shading. Muszę przyznać, że taka stylistyka bardzo do tej serii pasuje. Pozytywny przekaz i bardzo żywe kolory wręcz wylewają się z konsoli.

Wprawdzie nie ma tu ani skomplikowanych obiektów, ani powalających tekstur, ani jakiś wstrząsających efektów, ale jest schludnie. Dźwięk także nie jest jakimś szczytowym osiągnięciem. Głosy postaci są irytujące, jednak na nasze szczęście nie występują za często. Muzyka jest stosowna do grafiki, czyli wesoła i lekko infantylna. Nie przeszkadza, a to najważniejsze.

Podsumowując - gra jest warta świeczki. Fani Bombermana powinni sprawdzić tę pozycję dla trybu przygodowego i rozgrywki na niektórych poziomach, a nowicjusze dla miodnego trybu multi. Nie mają czego tu szukać tylko umiarkowani zwolennicy, którzy grali w jakiegoś Bombera na przestrzeni ostatnich pięciu lat. Po prostu za mało tu dla nich nowości.

Kaxi

Masło z margaryną...

Twórcy przypisali dużą rolę "bombermonom". Możemy podnosić im statystyki, walczyć nimi, a także wykorzystywać ich specyficzne umiejętności. Ale zamiast ewoluowania wprowadzili opcję miksowania stworków. Takie nowe stworzenie ma możliwości obu "rodziców" (np. skakanie po bombach i detonowanie ich) oraz sumę ich statystyk.

Oto genialne Dodge Battle. Spadające z góry bomby potrafią ułożyć się tak, że bardzo trudno wyrwać się z opresji. Grajcie tylko z nieskończonym czasem!

GameCube — *Jeśli znudziło Cię już Mario Party 4...*

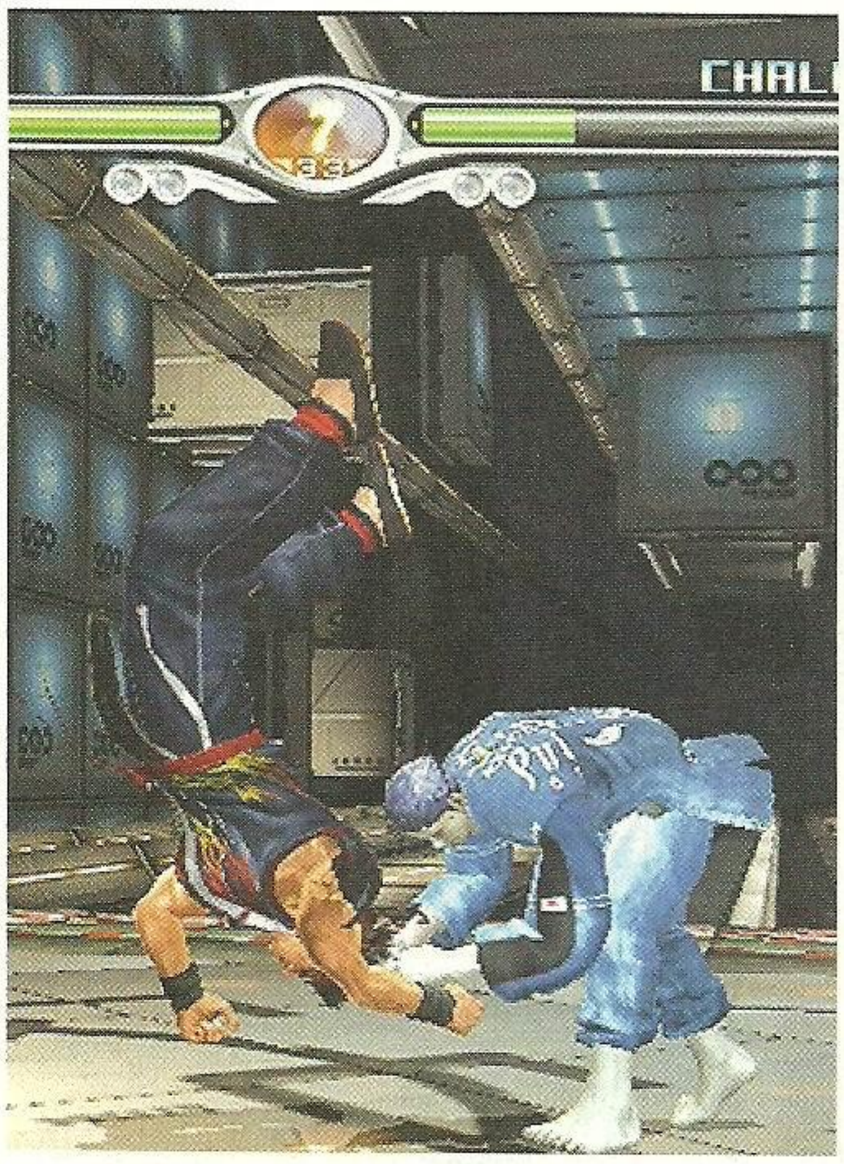
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Hudson Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card*

7.1

Dobre: Z pozoru łatwy i przejrzysty, a w rzeczywistości najbardziej skomplikowany system walki. Niezła grafika.
Złe: Brak VF 10 Anniversary Edition, niezrozumiała cena w Europie przy amerykańskich 20 dolarach.
Brzydkie: W tej serii nie pasuje mi jedna rzecz: muzyka. Choć i tak VF4EVO brzmi najlepiej ze wszystkich części.



Virtua Fighter 4 Evolution

Restrukturyzacja Segi przyniesie z pewnością zmiany, choć za wcześnie prorokować jak głebokie. Jedno jest pewne: AM2 jako flagowy zespół Segi nie zostanie ruszone. Choć Suzuki-san już nie będzie jego szefem, a szkoda.

Konwersja VF4 na PlayStation 2 została wykonana nad podziw sprawnie i szybko – AM2 zajęło to około sześciu miesięcy. Sześć pierwszych miesięcy zabawy z zestawami do produkcji gier na PS2, trzeba dodać. Musicie przyznać, że sprawne z nich chłopaki, choć naturalnie sporo rzeczy w grafice VF4 można poprawić. Na przykład brak anty-aliasnigu, który owocował tak dobrze znanymi posiadaczom PS2 „schodkami" na krawędziach obiektów. Również tryb Kumite wyglądał na nie do końca przemyślany, choć jako dodatek dla samotnego gracza sprawdzał się wyśmienicie.
AM2 ponownie zabrało się do roboty, niejako by uczcić przy okazji dziesięciolecie serii. Na początku na warsztat wskoczyła grafika. „Schodki" są prawie niewidoczne, tekstury – choć nie perfekcyjne, są o wiele lepsze, niż w VF4. Wspaniałe wrażenie robią efekty świetlne. Wprawdzie gra świateł i cieni była już dość silnie zaakcentowana w VF4, ale dopiero w Evo rozwija skrzydła.
Walka na dachu w świetle padającym z reflektora podczepionego do śmigłowca nabiera wręcz nowej jakości. Przepiękna sprawa. W ogóle jestem zachwycony arenami w VF4Evo; widać, że komuś zależało, by je dopieścić i wyszlifować. Tradycyjna arena Pai na Chińskim Murze wygląda praktycznie jak ze zdjęcia, a walka w takim otoczeniu to prawdziwa przyjemność. Dopracowano animację postaci i choć nie spodziewajcie się cudów na miarę Soul Calibur 2, to zaraz za nim pod względem grafiki stawiam właśnie tę pozycję. Natomiast jeśli chodzi o dźwięk... Dla mnie muzyka nie była nigdy mocną stroną serii. Wprawdzie nie ma eksperymentalnych dźwięków walenia garnkami o ścianę jak w Tekken 4, ale mogło być zdecydowanie lepiej. No i głosy niektórych postaci są bardzo przeciętne .
Do ekipy obecnej w VF4 dochodzą dwie postacie; Brad i Goh. Brad Burns (chyba rzadko spotykane imię i nazwisko w jego rodzinnej Italii) to kickbokser fantastycznie operujący kopnięciami, które w doskonały sposób przechodzą do rzutów. Jego praca rąk budzi skojarzenia ze Steve Foxem z Tekkena 4. Natomiast Goh Hinogami to klasyczny judoka, z solidnym garniturem chwytów i przechwytów. Dość defensywna postać. Widziałem na E3, jak pewien czarnoskóry młodzieniec (o wzroście na oko ze dwa i pół metra) dossał się do Goha i kolejno odsyłał do kąta Japończyków, Amerykanów i przedstawicieli wszelkich innych nacji, wywijając przepięknie. Nie jest specjalnie łatwy do opanowania, ale to nie Akira. Obie postacie zdecydowanie pasują do serii; w przeciwieństwie choćby do Taka-Arashiego, wywalonego po VF3tb.
Naturalnie oprócz Brada i Goha pozostała doskonale znana ekipa w postaci Akiry, Shuna, Liona, Aoi, Pai, Sarah, Jacky'ego, Wolfa, Jeffry'ego, Lau, Kage, Lei-Feia i Vanessy. Niektóre ich ciosy zostały zmodyfikowane, usprawnione, poprawione, niewielką ilość zabrano i dorzucono.
Virtua Fighter 4 Evolution nie jest grą na niedzielne popołudnie, przy której nawet początkujący może doskonale się bawić. Dlatego ważną rzeczą w tak wymagającej pod względem ograna pozycji jest tryb treningowy i VF4EVO ma bodaj najlepszy, jaki widziałem. Pomoże zarówno stawiającym pierwsze kroki, jak i wszystkim zaawansowanym zawodnikom. Jest trening podstawowych ciosów i ruchów, zaawansowane ćwiczenie combosów, są także specjalne zadania do wypełnienia.
Z ciekawostek warto wspomnieć o słowniku vf-owej terminologii. Warto go przejrzeć, by lepiej łapać zadania stawiane przed graczem.
Być może pamiętacie – kiedyś pisaliśmy o automatach VF3 i VF4 w japońskich salonach. Gracz, jeśli chciał, kupował specjalną kartę magnetyczną i po personalizacji wsuwał ją w slot maszyny, wrzucał kolejne pieniążki i grał. Automat zapisywał jego wyniki i osiągi na karcie, a także łączył się z serwerami Segi przekazując dane, które następnie posłużyły do stworzenia rankingu najlepszych graczy.
Lubię myśleć, że Sega sprytnie wysysała informacje o stylu gry danego gracza, a zatrudnione do tego superkomputery analizowały go i przekształcały w malutki algorytm pseudo-Sztucznej Inteligencji.
Bardzo podoba mi się pomysł, że w ten sposób powstał właśnie tryb Kumite w VF4, oraz jego następca – Quest – w VF4Evo. Czy tak jest naprawdę? Kurka, nie wiem. Ale faktem jest, że AM2 korzystało z pomocy kilkudziesięciu najlepszych japońskich graczy, by kierowani przez konsolę przeciwnicy dostarczali zróżnicowania pod względem stylów.
Quest to sam miód. Zamiast mało ciekawych historyjek o kolejnym turnieju dla najlepszych wojowników z całego świata (i metalowym chocholę, matce pewnego

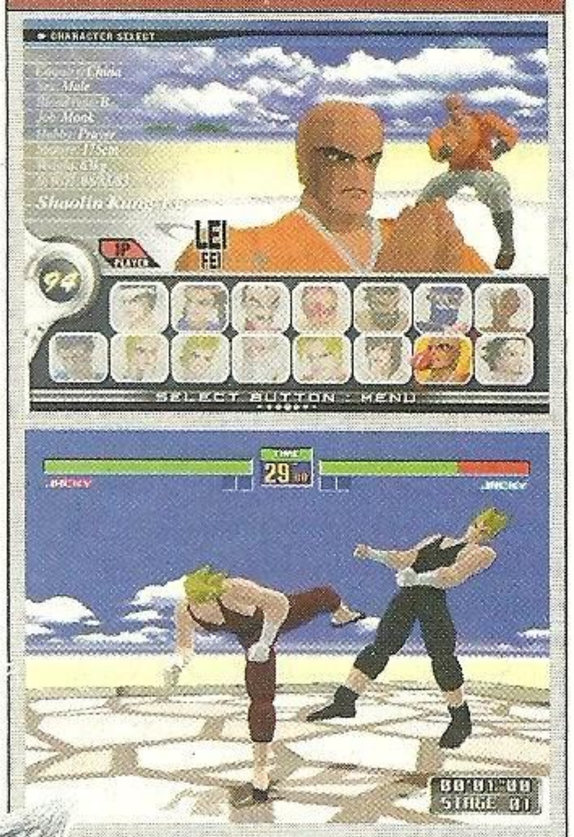
■ Sami popatrzcie jakie piękne stroje. Szczególnie fascynujące wydają się skrzydełka Sarah.

■ Turnieje odbywają się w różnych salonach gier. Potrzeba masy czasu, aby je wszystkie zwiedzić.

■ Oficjalna europejska strona Virtua Fighter 4 Evolution znajduje się pod adresem http://www.sega-europe.com/vf4evo/

■ Dwie nowe postacie sprawdzają się wyśmienicie. Widoczny na górze Brad to zawodnik typowo ofensywny, podczas gdy Goh lepiej sprawdza się czyhając na błąd przeciwnika.

Dekada VF-a



ninjasa) AM2 urządziło nam po prostu wycieczkę po salonach gier.

Jesteśmy sobie małym, japońskim chłopcem (albo gajinem na wielkiej wyprawie do Japonii – jak wolicie), który pragnie zdobyć miano najlepszego VF-era w mieście. Włóczy się zatem po salonach gier i bierze udział w kolejnych turniejach poprzedzonych eliminacjami. Trzeba wcześniej trochę powalczyć i zdobyć renomę, aby dostać się do grona najlepszych. Walk są prawdziwe setki, jeśli nie tysiące i zdecydowanie jest co robić. Zwłaszcza, że im wyżej wspinamy się w hierarchii, tym pojawiają się lepsi zawodnicy. Jest ranking i mnóstwo fajnych statystyk, które ucieszą każdego fana doskonalenia swoich umiejętności.

Oprócz samych turniejów są też mini-zadania, które można spróbować podjąć podczas kolejnych walk. Na przykład: pokonać tą samą postać trzy razy, bądź rzucić pięć razy przeciwnika. Z czasem zabawa robi się trudna i przeznaczona zdecydowanie dla zaawansowanych graczy. Co powiecie na zadanie „puknij combo, które zdejmie przeciwnikowi siedemdziesiąt procent energii?" A że eliminacje do właściwej rywalizacji mogą polegać na przykład na pokonaniu piętnastu przeciwników bez przegranej, to jest czas, by podjąć rękawice. Poprawnie wykonane zadanie otwiera kolejne wyzwania, a także daje bonusy.

Bonusy... Tym razem Sega zaszalała jeśli chodzi o wygląd zawodników. Marzy się wam Akira z długimi, spadającymi na czoło włosami? Albo Lion z dredami? Da się zrobić, jeśli będziecie odpowiednio uparci. Za zwycięstwa przyznawane są dodatki, ale także pewna pula pieniążków, za które z kolei można kupować elementy stroju, fryzury, nakrycia głowy, czy gadżety dla zawodników. Rozbudowano to potwornie, a oprócz kompletnie absurdalnych gadżetów czy tradycyjnych japońskich masek z kabuki są także fachowe zabawki. Są też inne dodatki, które bez wątpienia spodobają się każdemu fanowi serii. Na przykład filmy prezentujące japońskich mistrzów wykonujących zaawansowane techniki wraz z widokiem rąk gracza fachowo operującego przyciskami automatu.

Nie ma wątpliwości, że VF4Evo to jeden z najlepszych fighterów wszech czasów. Dziś bezpośrednia konwersja z automatu wzbudziłaby rozczarowanie, potrzeba nieco więcej. A dodatki w postaci treningu, Questa i zabawy w przebieranki są znakomite. Oczywiście Virtua to w dalszym ciągu Virtua; nie do końca przyjazna i nagradzająca jedynie cierpliwych graczy ćwiczących po setki razy combosy, ale Evo to zdecydowanie najciekawsza i najbardziej przystępna część serii.

Są jednak dwie sprawy, które nie dają mi spokoju. Po pierwsze, dlaczego z europejskiej wersji wyleciał dodatkowy tryb VF 10th Anniversary (w ramce)? Dorzucano go na osobnej płytce tylko jako prezent dla graczy składających przedpremierowe zamówienia; teraz praktycznie nie ma już szans na kupienie gry z dodatkiem.

W amerykańskiej wersji będzie wbudowany w grę, o czym Sega informuje.

To śmierdzący postępek. Zaś drugą rzeczą, która mi zwyczajnie nie pasuje jest cena tej gry w Europie – VF4EVO sprzedawane jest w cenie nowości za 59.99 Euro.

Analogicznie, w USA kosztuje niecałe 20 dolarów. I jak tu kochać Sega Europe?

Gulash

Na dziesiątą rocznicę premiery Virtua Fightera AM2 przygotowało specjalną wersję tej gry ze wszystkimi postaciami z VF4Evo, ale z grafiką pierwowzoru. Czyli z kwadratowymi panopkami. W Virtua Fighter 10th Anniversary zachowano także zasady ze starej Virtuy – nie ma chodzenia na boki, a areny pozbawiono ścian. Tym samym część ciosów nie działa. Tryb jest zabawny i wygląda śmiesznie w porównaniu do gier obecnej ery, ale dla kolekcjonerów to prawdziwa gratka. Zapraszamy zatem do udziału w konkursie.

PlayStation 2 *Głęboka i dająca olbrzymią satysfakcję.*

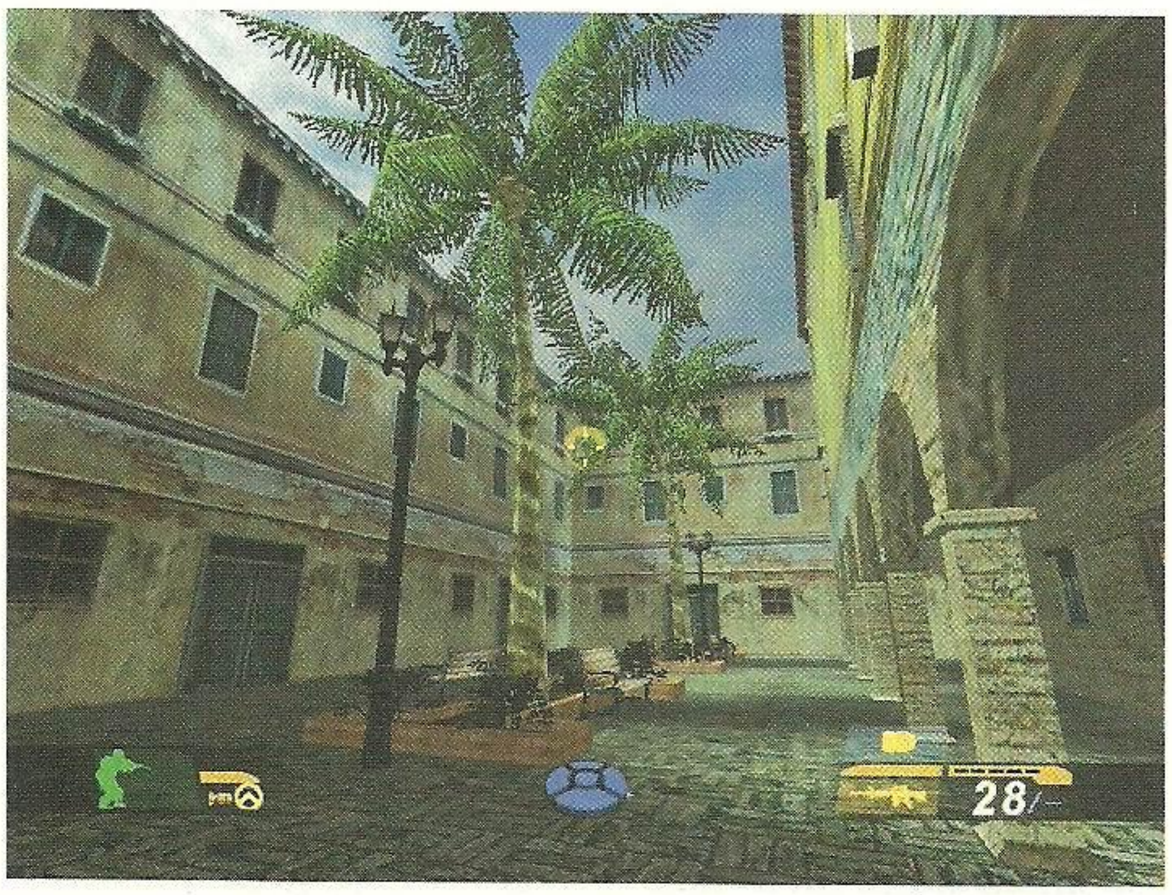
- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* AM2
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.3

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

- **Dobre:** Bardzo dobra Sztuczna Inteligencja przeciwników, ciekawe projekty misji, wspaniałe zasady rozgrywek dla trybu wieloosobowego.
- **Złe:** Mało misji i mało map w podstawowym zestawie, autorzy zakładają, że wszyscy już mają Live!
- **Brzydkie:** Grafika jest najsłabszą stroną tej gry. Wszystko wygląda topornie i kanciasto – nie liczcie na cudowne olśnienie.



Ghost Recon Island Thunder

Tak zwany „biały wywiad" działa w ten sposób, że analizuje ogólnodostępne informacje na temat jednostek wroga: gazety, publikacje, książki, reportaże i na ich podstawie wysnuwa wnioski dotyczące przeciwnika.

Często nawet sami twórcy nie zdają sobie sprawy ile informacji można przekazać jednym „pechowo" skadrowanym zdjęciem, albo mimochodem wtrąconym zdaniem. Grupy specjalne mają działać jak duchy – pojawiać się i znikać, informacje o nich mają być znikome. Stąd też zapewne więcej złego niż dobrego robi rozgłos jednostce GROM, ale z drugiej strony mamy też kilka tajemnic – na przykład jednostkę „Formoza", której metody działania są dość pilnie strzeżone.

Ghost Recon to rodzina gier, która próbuje symulować działania jednostek zajmujących się zwalczaniem zorganizowanego terroryzmu, a Ghost Recon: Island Thunder przenosi nas do roku 2010 na Kubę. Fidel nie żyje od czterech lat, a nowy prezydent próbuje niezgrabnie wprowadzić demokrację. Niestety – nie wychodzi mu to najlepiej. Kilka kubańskich szyszek najwyraźniej będzie mu w tym przeszkadzać. Rzucamy się zatem w wir walki, broniąc pokoju. Poleje się krew.

Metody zabawy pozostały niezmienione. Ghost Recon: Island Thunder jest Drużynową Strzelanką Taktyczną, więc będziemy mieli dwie grupy do zabawy i teren do opanowania. A to przedzieramy się przez dżunglę, by gdzieś w końcu natknąć się na opuszczoną farmę, a to szturmujemy willę jakiegoś kapusia. Żołnierzy można ekwipować ręcznie, lub dokonać tego automatycznie. W trakcie gry prowadzimy jednego wojaka, ale innym można wydawać komendy. Można też przeskakiwać między prowadzonymi żołnierzami. Ogólnie więc – stara, dobra zabawa, która mnie – nie ukrywam – bardzo się podoba. Ale uwaga - czasem jeden nieostrożny krok i leżysz. Po zabawie.

Gry z serii Ghost Recon świetnie generują napięcie. W trybie dla jednej osoby gra zachwyca tylko jednym – sztuczną inteligencją przeciwników. Tu faktycznie dzieje się sporo. Przeciwnicy zachodzą Cię, chowają się, próbują przyczaić i poczekać aż się ruszysz. Są też momenty, w których orientujesz się, że od dłuższej chwili leziesz w pułapkę, a wrogowie są dosłownie wszędzie wokół. I – co tu dużo gadać – fajne są to momenty. W grze dostępnych jest osiem misji dla pojedynczego gracza i osiem map dla trybów wieloosobowych, ale...

Właściwie Ghost Recon Island Thunder stoi trybem dla kilku graczy. Już podczas ładowania gra wyświetla sugestywny napis, że wrażenia z zabawy mogą się zmienić podczas gier wieloosobowych. Przewidzieli, skubańcy. Można grać sobie na jednym Xboxie, na podzielonym ekranie – zabawa mija się z celem, bo po kilku meczach tak się uczysz map, że wystarczy rzut oka na drugą część ekranu, żeby wiedzieć, gdzie się kuli przeciwnik. Można też połączyć Xboxy – wiadomo, no i można przez Live!.

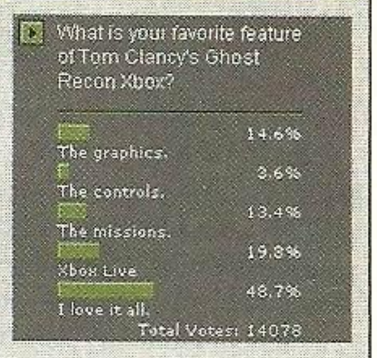
Możliwości rozgrywek jest sporo, a co najważniejsze są one dość oryginalne! Posłuchajcie. Jest na przykład możliwość zabawy w „kotka i myszkę". Skupcie się teraz. Zaczynamy wszyscy jako koty. Osoba, która pierwsza kogoś zabije, staje się myszą i od tej pory ma tylko pistolet. Ona od teraz zbiera punkty za uśmiercanie kotów. Dzieje się tak, dopóki ktoś jej nie zabije. Wtedy ten ktoś staje się myszą i on zbiera punkty. Fajne, nie? Albo to: trzeba zdobyć umocnienia i przetrwać na ich terenie przez pięć minut. Albo bronić ufortyfikowanej lokacji, czy dajmy na to kogoś znaleźć i odeskortować w wyznaczone miejsce. Z drugiej strony są oczywiście bardzo sztampowe opcje: ostatni żywy wygrywa, albo „dotrzyj z punktu A do B". Zważywszy na fakt, że w najbliższym czasie będzie można dociągać jeszcze mapy z sieci, sprawa wygląda całkiem obiecująco.

Z drugiej strony Ghost Recon: Island Thunder nie jest najpiękniejszą grą, jaką widzieliście w życiu. Właściwie jest wręcz brzydka. Obiekty są momentami tak schematyczne, że przypominają prace artystów amatorów, służące jako scenografia teatru licealnego. Kwadratowe samochody, kwadratowe drzewa, tekstury powtarzające się jak motyw zdrady w serialach, itp, itd. Szkoda, bo w tej grze ludzie przyglądają się scenografii. Cały czas. 90 procent tej gry, to śledzenie scenografii w milczeniu i napięciu. Dwa kroki do przodu i znowu. Z dźwiękiem już lepiej. Podczas misji nie ma co prawda muzyki, ale jest mnóstwo fajnych odgłosów tła. Kiedy w dżungli zaczęła koło mnie latać mucha, dosłownie myślałem, że się wścieknę. Naprawdę nie dała się skoncentrować.

Podsumowując – mamy tu dwie gry w zasadzie. Jedną dla tych, którzy nie skorzystają z trybu wieloosobowego przez kabel, albo przez Live!. To średnia gra, do przejścia w dwa dni i koniec. Można potem chwilę z kolegą, ale tak naprawdę chyba nie warto. Jeśli zaś lubicie drużynowe strzelanki taktyczne i macie łączność z siecią – może to być dobra inwestycja. Gra dopiero tutaj rozwija skrzydła.

Grabarz

Online? Jasne.



Na stronie RedStorm pojawiła się bardzo ciekawa ankieta, w której autorzy pytają internautów co najbardziej cenią sobie w serii Ghost Recon na Xboxa. Okazuje się, że całkiem nieźle wypada grafika, sterowanie słabiutko (choć w Island Thunder zostało poprawione), misje nieźle i obsługa Live! najlepiej. Odpowiedzi udzieliło ponad 14 000 osób, więc konkluzje można wyciągać. Zwróćcie uwagę, że Live! stała się najbardziej chwaloną przez graczy opcją. Choć u nas jeszcze raczkuje, trzeba poważnie o niej pomyśleć. Bo – tu krótki quiz do samodzielnego opracowania – gdybyście byli twórcami gier, na co postawilibyście w następnym tytule, biorąc pod uwagę wyniki nakiety?

Misje mają miejsce także podczas ulewnego deszczu. Jak trzeba, to trzeba i nie ma to tamto.

Xbox — *Klasyka strzelanin taktycznych - opornie bez Live!*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Red Storm
- *Liczba graczy:* 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

7.8

- **Dobre:** Kierowanie tak odmiennymi rasami to prawdziwa frajda. Gdyby tylko chodziło o coś więcej niż o zwykłą sieczkę...
- **Zle:** I gdyby ta sieczka nie była tak monotonna...
- **Brzydkie:** ...Monotonna jak krajobraz, którym mamy okazję wciąż podziwiać. Słabe tekstury, kiepska rozdzielczość i chwilowe zwolnienia.

Aliens vs Predator Extinction

Arni obronił honor ludzkiej rasy w „Predatorze", a Sigourney Weaver udało się dokonać tego samego w kilku częściach „Obcych". Teraz kolej na nas.

Pole bitwy trzech ras to nie plac zabaw dla dzieci. Krew leje się strumieniami.

Ale uwaga, zadanie będzie znacznie trudniejsze niż przypuszczacie. Podczas gdy zarówno Arni jak i Sigourney walczyli tylko z jedną rasą kosmitów, my będziemy musieli stawić czoła obu gatunkom jednocześnie. Chwilę, a co z tymi, którym filmowi obrońcy ludzkości niezbyt przypadli do gustu i ze smutkiem patrzyli na sromotną porażkę Obcych oraz Drapieżców? Na szczęście oni również będą mogli wziąć sprawy w swoje ręce i poprowadzić swą ulubioną rasę do dominacji nad innymi istotami żyjącymi w galaktyce.

Czyż nie czekaliście na to już od dawna? Właśnie tego nam brakowało. Podczas gdy posiadacze PC już od dawna mogli wcielić się w którąś z filmowych ras, my długo musieliśmy czekać na jakiś tytuł wzorowany na uniwersum Alien vs Predator. Nie jest to jednak FPP, tak jak w przypadku blaszaka, ale bardzo przyjemna strzelanka z elementami RTS'a. Co prawda producenci w swych zapowiedziach kładli większy nacisk na RTS, ale chyba nikt z Was nie żałuje, że prawda okazała się inna? Mi w każdym bądź razie to nie przeszkadzało i przypominając sobie wydawane swego czasu w Polsce komiksy opowiadające o walce ludzi, Obcych i Drapieżców rozpocząłem sesję z grą.

Początek zabawy jest bardzo zachęcający i skutecznie maskuje kilka dosyć istotnych niedociągnięć, które wkradły się w szeregi walczących ze sobą stron i zaważyły na ostatecznym werdykcie. Niestety. Widząc trzy rasy różniące się od siebie różnymi statystykami, rodzajami jednostek i naturalnie wyglądem, zacząłem się ślinić niczym Obcy i nie mogłem doczekać się sprawdzenia tego wszystkiego w praniu. Szybko zaliczyłem krótki Tutorial, który jasno i wyraźnie tłumaczy graczowi co robić, aby przetrwać w tym niezbyt gościnnym świecie. Już po chwili wskakuję do właściwej gry, wybieram uzbrojonych po zęby Space Marines i zaczynam polowanie na odpadki tułające się po NASZEJ galaktyce. Trójwymiarowe pole gry pokazane jest z góry, a nawigacja jednostkami nie nastręcza zbyt wielu kłopotów. Pad został wręcz wzorcowo obłożony potrzebnymi komendami. Nie zmienia to jednak faktu, że brak możliwości zoomowania i obracania kamery dosyć często wystawia nas na ataki z zaskoczenia. Ale taka drobnostka nie jest jeszcze w stanie zatrzeć dobrego wrażenia. W końcu każda z ras posiada unikalne zdolności, charakterystyczne tylko dla niej i bez problemu zostaną one rozpoznane przez fanów. I tak dla przykładu, moi ulubieni Space Marines odznaczają się świetnym uzbrojeniem i są mistrzami w walce na dystans.

O bezpieczeństwo ludzi dbają też jednostki medyczne. Niektórzy z żołnierzy mogą przyzywać posiłki drogą powietrzną, a nawet prosić o wsparcie ogniowe z krążącej gdzieś nad planetą satelity. Nie ma to jak widok Obcego ściganego przez nieubłagany celownik laserowy zwiastujący rychłą śmierć. Później widzimy tylko promień lasera tryskający z nieba i kupę popiołu, jaka zostaje po wrogu. Super sprawa. To samo tyczy się pozostałych gatunków. Bo czym byłby Predator bez kamuflażu termooptycznego, lub Obcy bez wszystkich faz występujących w jego cyklu życiowym? W tej grze są niemal wszystkie cechy ras, które tak bardzo podkręcały niesamowitą atmosferę w filmach i komiksach. Na dodatek wszystko prezentuje się całkiem znośnie, a gdyby graficy bardziej przyłożyli się do wykonania otoczenia, to można by powiedzieć, że jest naprawdę dobrze.

Ale już po kilku misjach widać, że czegoś tu brakuje. I na nic zda się fajny klimat, nienajgorsze wykonanie i rajcująca tematyka, w konfrontacji z największą wadą AvsP, czyli wszechogarniającą monotonią. Do diabła, niby w grze jest łącznie 21 misji, ale bez względu na to kim gramy, wszystkie są do siebie bardzo podobne. Tam coś naprawić, tam czegoś przypilnować, a jeszcze częściej coś zlikwidować. I tak w kółko. Na domiar złego swoboda w poruszaniu się po planszy jest mocno ograniczona. Zazwyczaj mamy zaznaczony na mapie punkt, do którego prowadzi tylko jedna droga. Jeśli do niego dotrzemy i zrobimy co trzeba, na mapce pojawia się w nowy cel i prawdopodobnie znowu tylko jedna ścieżka. Miodność ratuje jedynie odmienny sposób, w jaki należy postępować z każdą z ras oraz wynikająca z tego konieczność zmiany taktyki. A szkoda...

Co by nie mówić, nie potrafię odmówić AvsP pewnego uroku. Już sam fakt istnienia gry czerpiącej z tak znamienitych filmów i komiksów robi swoje. Nawet tych kilka potknięć, o których wspomniałem nie jest w stanie zmienić mojego pozytywnego nastawienia do tego tytułu. Zgadza się - momentami jest nudno, grafika to nic specjalnego, czasami zdarzają się nawet chrupnięcia animacji, a szumnie zapowiadanych elementów RTS nie ma zbyt wiele. Lecz na drugiej szali mamy przecież uniwersum AvsP, spore zróżnicowanie jednostek, obficie sikającą z wrogów krew, poziom trudności dosyć wiernie dopasowany do każdej z ras i parę innych smaczków, które docenicie w trakcie zabawy.

Żeby ostatecznie Was przekonać do tego tytułu dorzucę jeszcze dobry dźwięk w Dolby Pro Logic II. Zresztą nic dziwnego, że wszystkie odgłosy wydawane przez bohaterów oraz muzyka brzmią tak dobrze, gdyż zostały żywcem wyjęte z filmów. I o to właśnie chodzi! PS2 nie może się poszczycić bogatą biblioteką podobnych pozycji, więc siłą rzeczy wartość produkcji Zono jeszcze bardziej wzrasta. Czemu więc nie spędzić kilku godzin przelewając krew wiecznie rywalizujących ras? Ja spróbowałem i nie żałuję. Wy też nie będziecie...

Qoora

Otoczenie jest stosunkowo proste, ale podczas bitwy przestaje się na nie zwracać uwagę.

PS2 i Xbox — *Ludzie rządzą! Udowodnijcie to Obcym!*

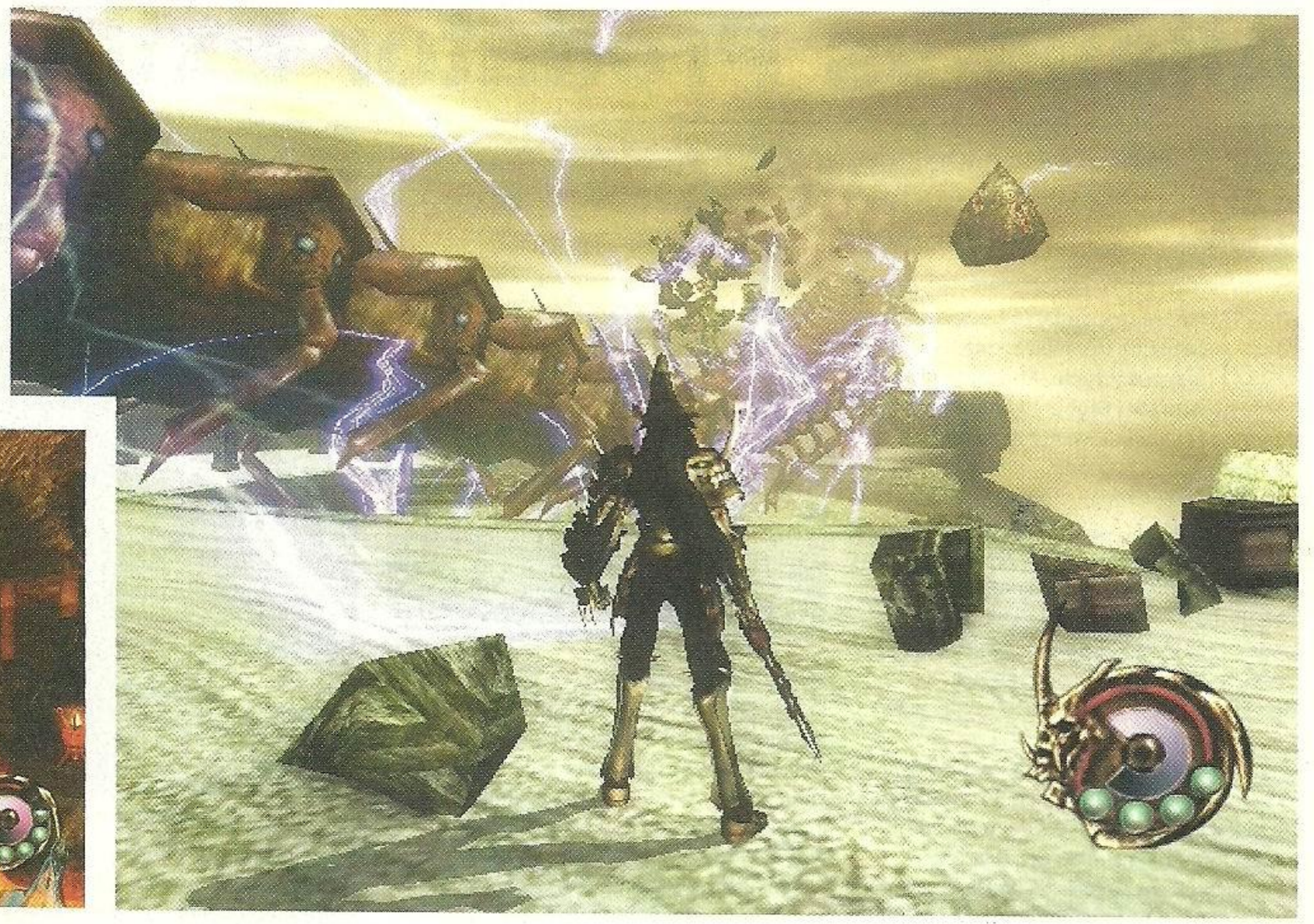
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Zono, Inc.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.0

- **Dobre:** Grafika, a właściwie efekty świetlne są po prostu obłędne. Balet z bronią też. I muzyka...
- **Złe:** Złe? Nie ma w rąbaniu demonów niczego złego. No, może to, że palec po godzinie boli.
- **I brzydkie:** Tekstury w początkowych poziomach.



OTOGI Myth of Demons

Nietrudno wyczuć myśli producenta Otogi. „Weźmy siekę z Devil May Cry, dorzućmy kilmat Tenchu i dawajcie tego szalonego programistę, który mówił, że wyciśnie z Xboxa siódme poty. Zobaczymy, co z tego wyjdzie." Wyszedł killer.

Akcja gry przenosi nas do starożytnej Japonii, gdzie równowaga między złem, a dobrem zostaje zachwiana. Demony rozlazły się po kraju i więżą sporo dobrych duchów, zakłócając tym samym przepływ energii Ki. Aby przywrócić harmonię i spokój siły dobra decydują się obdarzyć specjalnymi mocami wojownika i wysłać go do pustoszonych krain, by rozprawił się z potworami raz na zawsze.

Przewodnikiem dzielnego Raikoh jest Kobiecy Głos. Na początku Głos wyjaśnia podstawowe zasady gry i informuje, w jaki sposób należy wykorzystywać moce. Potem zaś głównie ogranicza się do dorzucenia kilku budujących klimat informacji na początku poziomu.

Sterowanie jest proste i intuicyjne. Lewy analog odpowiada za ruchy postaci, prawym można ręcznie regulować kamerę. Są dwa cięcia (mocne i słabe), skok (także podwójny), magia, i dash – czyli szybkie przemieszczenie się z miejsca na miejsce. Bzzzt! – i już bohater jest kilka metrów dalej. Pod lewym spustem jest także, szalenie istotne lokowanie się na przeciwnikach.

Otogi to w zasadzie klasyczna rąbanka. Nie ma akcentów przygodowych, choć będą i poszukiwania przedmiotów. W sumie jest 29 leveli. Zadania są proste: znajdź pięć duchów ukrytych w przedmiotach. Albo: zaraąb bossa. Ewentualnie: rozpruj wszystkie demony pustoszące tę piękną niegdyś krainę. To właściwie tyle. I nie potrzeba więcej, bo uwaga autorów nie skupiła się na stawianiu graczowi kolejnych mało ciekawych zadań, ale na stylu, w jakim zarąbie przeciwników. Bo Raikoh umie latać.

Wciskając dwa razy przycisk skoku powodujemy, że Raikoh wybija się wysoko w powietrze i zaczyna wolno opadać na ziemię. Używając dasha, może przemieścić się poziomo w każdym kierunku, nie tracąc przy tym wysokości. Gdy w pobliżu pojawi się demon, może wykonać kilkuciosowe combo, odrzucając ostatnim cięciem potwora powiedzmy na stojącą nieopodal świątynię – i rozwalając ją tym samym na kawałeczki! I znowu dashować, albo odpalając specjalne salto podskoczyć jeszcze wyżej.

Kierowany w umiejętny sposób bohater praktycznie przez cały czas może pozostawać w powietrzu; wpadając między grupę potworów i szlachtując je bezlitośnie, zbierając po nich bonusy, używając ataków magicznych na przemian z cięciami... Po czym opada na jakiś domek rozwalając go w drobny mak. A co powiecie na 50-ciosowe comba? Wygląda to po prostu obłędnie, jak jakiś niesamowity i szalony kocioł, a czynne uczestniczenie w tej orgii destrukcji daje niesamowitą przyjemność. Gracja ruchów bohatera (kontrolowanego w końcu przez gracza!) ma olbrzymią moc. Aha, jeszcze jedno. Akcja nie jest jakoś potwornie szybka. Mi to bardzo odpowiada, bo można spokojnie przyjrzeć się temu, co dzieje się na ekranie.

Energia bohatera jest ważna, ale na drugim miejscu po magii. Magicznej mocy przez czas ubywa (na przykład przy wykonywaniu dashy) a jest ona niezbędna, dla - że tak ujmę - funkcjonowania naszego wojownika. Bez niej ubywa podstawowej energii. Można ją uzupełnić jedynie rozbebeszając demony. Czyli – walki nie wolno unikać. Prawie (a właściwie tak samo) jak w Shinobi na PS2.

Obłędny, powietrzny taniec Raikoh z mieczem w dłoni.

■ Oficjalna strona Otogi znajduje się pod adresem http://www.sega.com/games/SegaImmersion.jhtml?PRODID=10551
Historia, filmy, tapetki i screeny - standardowy stuff

■ Pozornie surowa oprawa OTOGI w miarę postępów w grze coraz bardziej wprawia w osłupienie; kolorystyka i najwymyślniejsze efekty graficzne są nie do pobicia.

W kolejnych lokacjach znajduje się sporo znalezisk o różnych właściwościach, a za dobrze wykonaną misję otrzymujemy pieniążki (w zależności od czasu, skuteczności i tak dalej – po prostu według rankingu). Flotę warto spożytkować w sklepiku na nowe, potężniejsze bronie (zweihander? Nie ma sprawy. A może gigantyczny topór bojowy?), czy ataki magiczne oraz amulety. Jak się szybko przekonacie, warto inwestować w magię. Są cztery zaklęcia główne, a każde z nich można kilka razy rozbudować, by uczynić je bardziej potężnymi.

Twardy dysk Xboxa został wykorzystany w bardzo ciekawy sposób. Otóż jednym z pomniejszych zadań Raikoh jest uwolnienie wszystkich duchów, które podstępne demony ukryły w elementach scenografii. W drzewie, w domu, w latarni... I tak dalej. Po wykonaniu podstawowego zadania Xbox zapisuje jak wygląda sceneria po wizycie wojownika. Czyli – co rozwalił w drobny mak, a co wciąż stoi na swoim miejscu. Można potem wejść do wcześniej odwiedzonego już poziomu, by dokończyć dzieła zniszczenia i uwolnić wszystkich nieboraków. To bardzo dobry pomysł. Po pierwsze zabawa zyskuje przez to znacznie na długości, a po drugie destrukcja otoczenia jest bardzo, ale to bardzo przyjemna. Wyobraźcie sobie tylko podwójne salto, kilka dashy i piruetów w powietrzu, a następnie potężnie cięcie pionowe wraz z lądowaniem na jakimś domu, który pod wpływem ataku rozpada się na kawałeczki. Miodziucho.

Oprawa Otogi zasługuje na prawdziwy ocean komplementów. Jest niesamowita, niezwykle klimatyczna i wręcz eksploduje od nadmiaru atrakcji wylewających się z ekranu telewizora. Wbrew pozorom same poziomy (no, przynajmniej większość z nich) wcale nie naszpikowano detalami, teksturami w jakiejś kosmicznej rozdzielczości czy Bóg wie czym. Wręcz przeciwnie; momentami wyglądają dość standardowo, a nawet chwilami banalnie. Momentami nawet tekstury podłoża wydają się podłe i przywodzą na myśl pierwsze gry na PS2. Ale powiadam Wam, wszystko to przestaje być jednak istotne przy tym, co dzieje się podczas walki. A tej, jak już wiecie, jest bardzo dużo. W zasadzie to z niej składa się cała gra. Zatem Raikoh wygląda sobie zza pagórka i co widzi? Dziesięć latających czaszek, ze cztery rzygające kwasem kwiaty, trójkę szybujących „diabołów" i spadające na ziemię pociski, którymi naparza ktoś z ukrycia. Wojownik ochoczo rzuca się w wir wydarzeń. A tam prawdziwa petarda efektów wizualnych, połączonych z nienaganną animacją ruchów. Każde cięcie pozostawia smugę, trafienie powoduje przepiękną fontannę iskierek, rozniesione w pył demony pozostawiają dopałki ciągnące za sobą smugi kolorowych świateł. Rzucane przez bohatera czary także wyglądają niesamowicie – wielkie kule gromadzącej się energii, czy otaczające Raikoh promienie, formujące się w wielki wir, gdy ładuje czar... Rany boskie... Na ekranie jednocześnie potrafi być tego multum. Do tego dochodzi delikatna mgła czy niesamowita woda. A także stałe 60 klatek animacji na sekundę.
Sądze, że w przypadku efektów świetlnych dopiero Otogi pokazuje prawdziwą moc Xboxa. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem. To najbardziej dopalona pod tym względem gra na konsole nowej generacji. No i można się domyślić, dlaczego większość poziomów utrzymana jest raczej w ciemnych kolorach. Po prostu na jasnym tle efekty świetlne nie wypadłyby tak dobrze.

Ale nie samymi technikaliami człowiek żyje, choć nie da się ukryć, że to one są największym atutem gry. Otogi atakuje także zmysły gracza swoim klimatem, stylistyką poziomów, wykonaniem postaci. To mogło przyjść tylko z Japonii, jest tak inne od wszystkiego do czego przywykliśmy. Tylko spójrzcie na te screeny. Tylko na nie spójrzcie! W akcji wygląda to dziesięć razy lepiej.

Dźwięku nie mogli skopać. Po prostu nie mogli. Chcielibyście, żeby bohater rzucał śmieszne gadki? Żeby do boju zagrzewały ostre gitarowe solówki? Chyba posłałbym autorom bombę, albo wąglika w liście. Na szczęście nic z tych rzeczy. Muzyka jest wolna, japońska, zagrana na tradycyjnych instrumentach. Rewelacyjnie buduje klimat. Ze łzami w oczach wspominam ścieżkę dźwiękową z pierwszego Tenchu i choć muza z Otogi nie dorównuje tamtemu mistrzostwu świata i tak jest piękna. Na szczęście Sega nie zepsuła także Kobiecego Głosu – jest chłodny i wydaje polecenia, a nie stara się bratać z bohaterem (w końcu tylko sługą). Sam Raikoh zaś nie mówi nic. Efekty cięć, czarów, eksplozji – pierwsza klasa. A do tego Dolby Digital 5.1, czyli pięć głośników i subwoofer, które sprawują się znakomicie.

Poprosiłem o opinię Grabarza

Otogi zjada Panzer Dragoona, który mimo wszystko był dla mnie jak „rolling demo". Nic nie zaskakiwało do ostatniego poziomu. Fajny scenariusz, niezła grafika z miminalnymi możliwościami interakcji. Otogi, gra wykonana niskim budżetem pokazuje moc Xboxa. Przecudowny oniryczny klimat i możliwość dopracowywania technik postaci czyni z niej prawdziwe wyzwanie dla pojedynczego gracza. Wspaniałe są gry, które wypłacają graczowi za włożony w nie wysiłek. Otogi jest takim właśnie tytułem. Opłaca się grać, budować combosy, zmieniać broń, a potem powtarzać poziom i doprowadzać ataki do perfekcji.
Z drugiej strony jest to też gra trudna. Niby do ukończenia w piętnaście godzin, ale nie będzie chyba na świecie gracza, który nie zacznie próbować poprawiać swoich wyników. I o to chodzi. Idea Devil May Cry pociągnięta dalej – nie liczy się tylko to, że kogoś zabijesz, liczy się jak stylowo to zrobisz. Otogi mnie zmiotło. Uch... lubię patrzeć na dobrze wykonaną robotę. **[grabarz]**

Ufff. No dobra. Jak zapewne się domyśliliście, Otogi dało mi w tym miesiącu nieźle popalić. Z miejsca zakochałem się w klimacie, grafika wzbudziła olbrzmi zachwyt, a dźwięk rozkręcałem tak, że sąsiedzi przestali mi mówić „dzień dobry".
Dlaczego zatem ocena nie jest wyższa? Otóż Otogi dość szybko staje się, hmm, przewidywalne i może nawet monotonne. W miarę zagłębiania się w grę nie pojawia się zbyt dużo nowych mechanizmów. Prawda – jest sklep i dodatki, ale to za mało. Dlatego warto się Otogi stopniowo rozkoszować; powolutku zaliczać po trzy, cztery poziomy dziennie. Inaczej możecie się po prostu znudzić i nawet fenomenalne efekty graficzne nie przeszkodzą w pojawieniu się uczuciu niedosytu.

Tak czy owak, doskonała gra. Sega wiedziała co robi, biorąc ją od From Software do dystrybucji w Europie i USA. A From zapowiedziało już Otogi 2.
Gulash

Xbox — *Styl, grafika, dźwięk - cichy hit jesieni.*

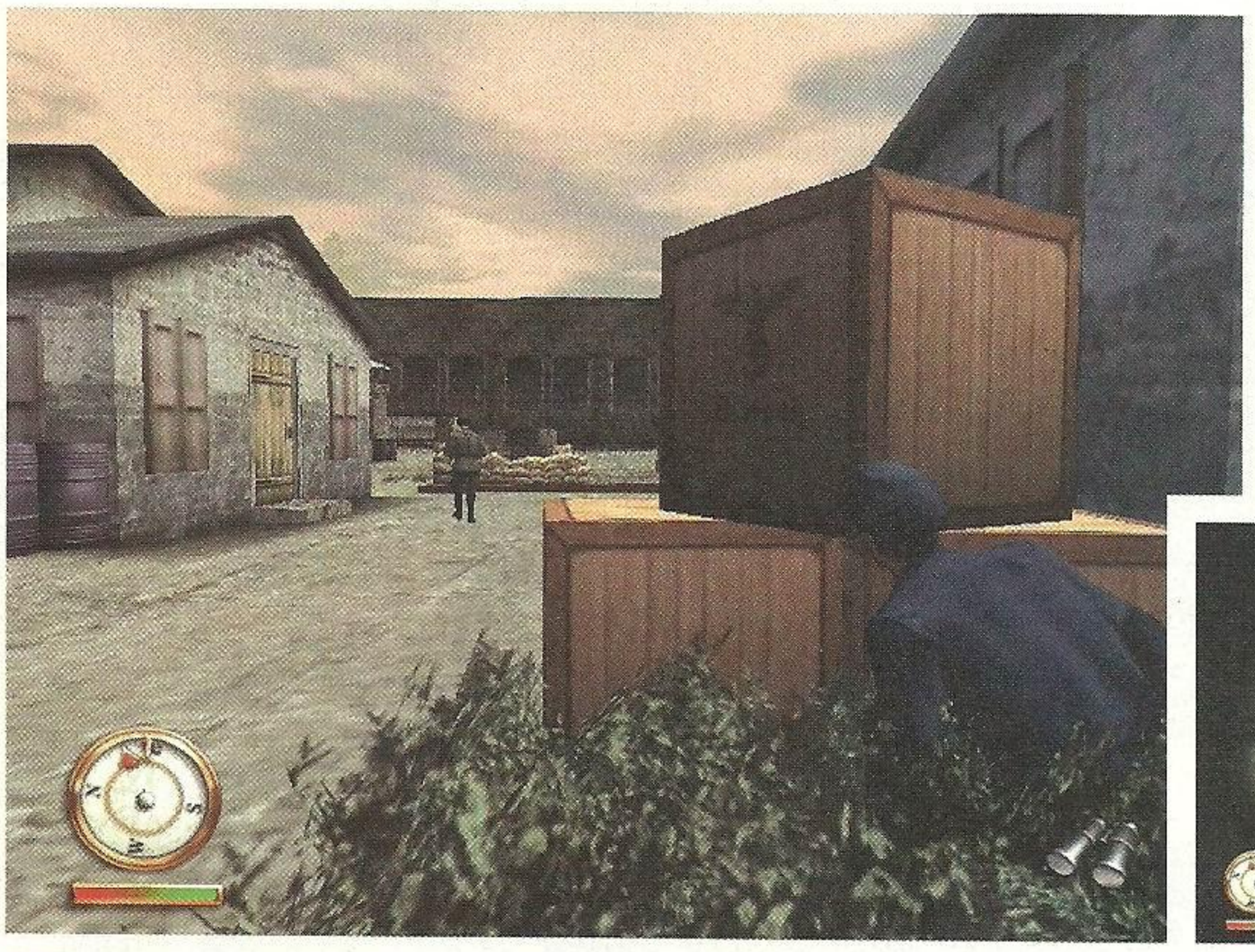
- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* From Soft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

9.0

- **Dobre:** Pomysły na misje – ciekawe, różnorodne i nie powtarzające się zadania, w fajnym opakowaniu.
- **Złe:** Niedokładne wykonanie motywów skradankowych. Inteligencja wrogów, wahająca się od poziomu kowadła do supergeniusza.
- **Brzydkie:** To nie jest miss piękności. Grafika jest schematyczna i prosta. A szkoda, bo z tak prostych scenografii można by wiele wycisnąć.



The Great Escape

Zając osaczony przez myśliwych będzie siedział w kucki do ostatniej chwili. Ale jego spokój to tylko pozory. Krew ma tak przesyconą adrenaliną, że przypomina raczej naciągniętą kuszę, niż chłodno kalkulującego taktyka.

W świecie zwierząt to mechanizm dość popularny. Czy mają go także ludzie, każdy będzie miał okazję stwierdzić grając w The Great Escape. Jest to, po Prisoner of War, kolejny tytuł, który daje możliwość wcielenia się w więźnia obozu dla jeńców wojennych i mozolnej zeń ucieczki.
Gra się tak. Zaczynamy w jakimś obozie i musimy z kimś pogadać. Następnie pojawia się pierwsze zadanie do wykonania. Kopmpas pokazuje w którym kierunku iść, a mapa miejsce docelowe. I brniemy. Po zdobyciu przedmiotu (np. szpadla, munduru, przepustki), nasz dziennik znowu się aktualizuje i trzeba wykonać kolejne zadanie. W ten oto sposób cała zabawa składa się z wykonywanych kolejno zadań, często nudnych i irytujących. Na przykład trzeba coś zdobyć, a potem odnieść na to samo miejsce. Skradać się pół godziny, żeby wyciągnąć skądś jakąś śrubkę i tak dalej. Bywało lepiej. Potem uprowadzamy pojazdy, podszywamy się pod Niemców i jest nieco fajniej. Sterowanie i używanie

przedmiotów proste jak drut – kiedy zbliżamy się do czegoś, u dołu ekranu pojawia się ikonka, że można tego użyć. Koniec filozofii.
Większość roboty w The Great Escape polega na skradaniu się. Rzec by się chciało, że jest to najklasyczniejsza skradanka w historii, bo niewiele tam więcej poza skradaniem się jest. Niestety – doprowadzono ten motyw do granic nudy i loterii zarazem. Chodzi tu głównie o zachowanie strażników. Nie znamy ich pola widzenia (bo nie ma w grze radaru), ale nie ukrywam, że z czystej ciekawości zobaczyłbym na jakiejś konsolecie developerskiej jak to działa. Czasem kucasz w cieniu, za beczkami tak, że sam siebie nie widzisz, nie mówiąc już o strażniku. Ale ten, jakimś cudem jednak wszczyna alarm. Innym znów razem przypadkiem pakujesz mu się na plecy tak, że przesuwasz go o pół metra, skradasz się krok przed nim, a on nic. Ślepy jak kura po zmierzchu. Wciąż jestem zdania, że gra powinna mieć jakieś obiektywne wyznaczniki kiedy Cię będzie widać, a kiedy nie. Brnę przez sam środek placu, pięć metrów obok mnie dwóch strażników i nikt mnie nie widzi. Mijam ich, docieram do drzwi na końcu, otwieram – już wszyscy lecą. Jak to działa, do diabła? Kolejny bajer z samymi drzwiami: można je zamknąć jedynie popychając, ale nie ciągnąc. Niektóre pomieszczenia mają tak ustawione drzwi, że zawsze otwierają się „do ciebie" (w którą stronę byś nie szedł), więc po przekroczeniu progu już ich nie zamkniesz. A to zwróci uwagę straży.
Można się w The Great Escape rozglądać, można skradać, czołgać – wszystko można, tylko ta cholerna loteria psuje całą dosłownie zabawę.
Widać, że autorzy sięgnęli momentami po całkiem ciekawe pomysły. Już na samym początku obsługujemy tylne działko bombowca i strzelamy do faszystowskich maszyn, potem są motocykle, ciężarówki – wszystko, czego sobie zamarzyć. Zamysł na produkcję naprawdę był – trudno temu zaprzeczyć. Doskonale też spisali się aktorzy podkładający głos i kompozytor muzyki. Ta gra naprawdę zaskakuje doskonałą oprawą. Jest nawet mój ulubiony niemiecki akcent w angielskim „Huz zer?", albo „Lets du zis!". Fajowym patentem jest to, że kiedy strażnik jest blisko Ciebie, niemal zawsze odchrząkuje. Takie rozwiązanie sprawdza się, gdy się chowasz, albo otwierasz drzwi i nie wiesz jeszcze, że zaraz w pole widzenia wejdzie strażnik. To in plus!
Ale grafika i toto-lotek... niestety. Właśnie – słowo o grafice. Jest nadzwyczaj prosta. Bryły i tekstury powtarzają się na całym poziomie, obiekty kanciaste jak to tylko możliwe i nie należy się spodziewać cudów. Animacja spada, kiedy na ekranie pojawia się więcej postaci. Niejednokrotnie będziecie świadkami, jak strażnik pogoni gdzieś za Wami i zablokuje się w wąskim korytarzu. Będzie tam stał i biegł w ścianę. To już nie te czasy, kiedy można było puszczać takie niedoróbki. I jak potem przejść tamtędy, skoro alarm już odwołany, a ten koleś nie wrócił na pozycję? Tylko załadować misję od ostatniego zapisu.
Ale i tu nie jest tak banalnie, bo każda misja ma ograniczoną liczbę zapisów. Dlatego trzeba bardzo ostrożnie je dawkować, żeby nie wyczerpać zasobów w połowie. Na pytania, które zrodziły się zapewne u części z Was: jak rozpoznać ile jeszcze zapisów ma się w danej misji i jak rozpoznać, jaka część danej misji już za nami – nie znam niestety odpowiedzi. Trzeba na czuja.
Podsumowując – patenty na misje świetne (ale nie autorów gry – vide ramka obok). Oprawa dźwiękowa niezła. Grafika słaba, grywalność frustrująca. Ale – mimo wszystko – jest to skradanka. Niewiele takich pozycji do wyboru.

Grabarz

Film, stary film

The Great Escape wzorowana jest oczywiście na filmie z 1963 roku pod tym samym tytułem (pol. „Wielka Ucieczka"). Główną rolę zagrali w nim Steve McQueen, Richard Attenborough i Charles Bronson. Obraz opowiada o grupie jeńców wojennych uciekających z obozu. Jest to bez wątpienia jeden z najlepszych filmów wojennych w historii, którego akcja – co ciekawe – toczy się na terenach Polski. Filmowy Sagan, to dzisiejszy Żagań, gdzie mieściły się „apartamenty" Stalag 8c i Stalag Luft 3. Polecamy Waszej uwadze!

■ Niewątpliwą atrakcją gry jest możliwość jazdy wehikułami. W tym oczywiście motocyklem.

PS2 i Xbox — *Świetny pierwowzór, słaba grywalność.*

- *Wydawca:* SCI
- *Producent:* Pitoval Games
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

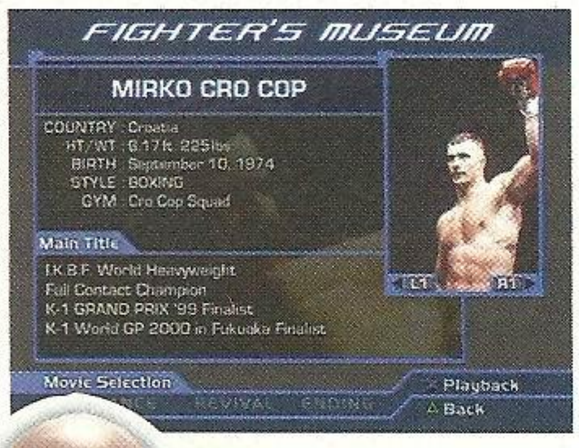
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, fanów filmu...*

5.7

- **Dobre:** Potężna dawka brutalnej fomotaniny ze sporą dozą taktyki, ładne animacje knockoutów i repalye.
- **Złe:** Naprawdę fatalna muzyka podczas starć - koniecznie wyłączcie!
- **Brzydkie:** Problemy z wykrywaniem kolizji, co czasami powoduje dziwne sytuacje.

K1 World Grand Prix

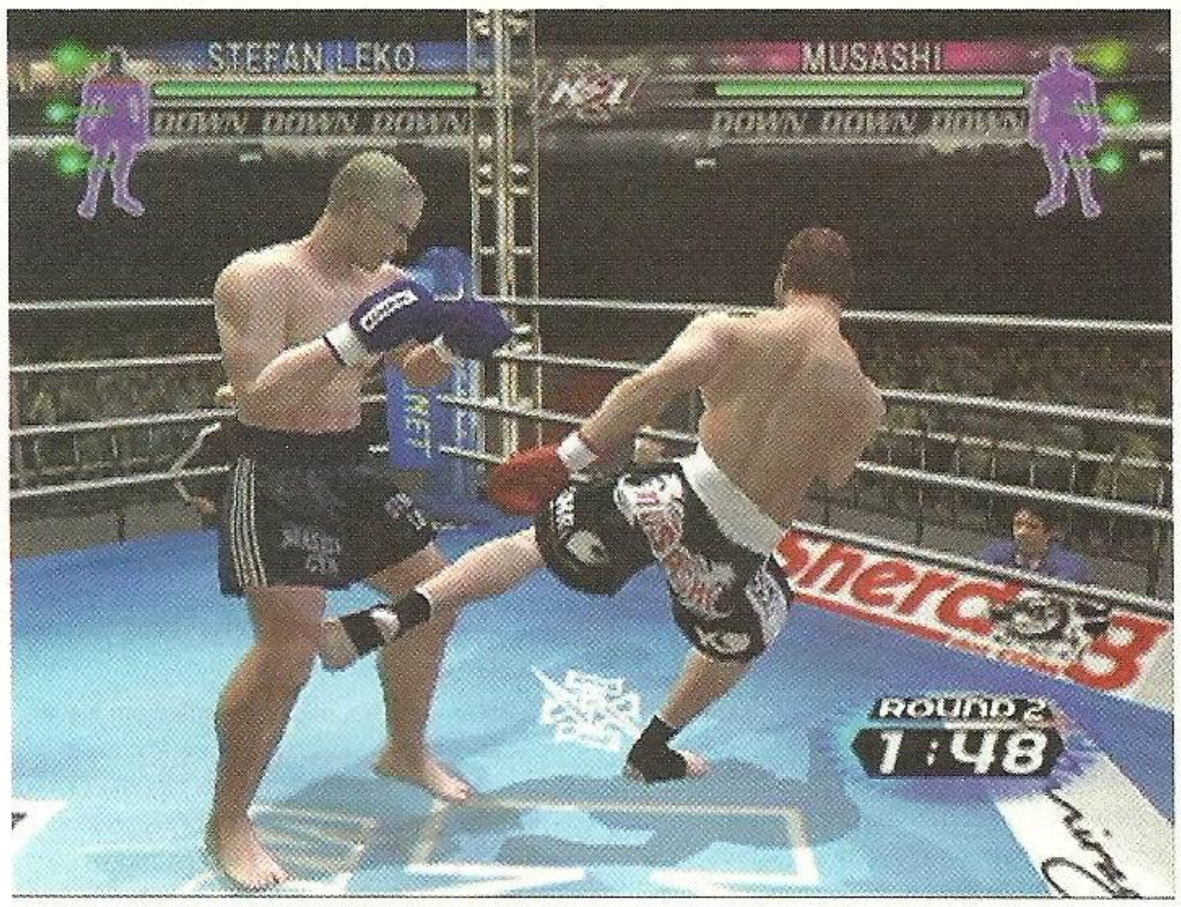
No! Nareszcie pojawiła się bijatyka, w której możemy walczyć zawodnikami znanymi nie tylko najbardziej zajadłym maniakom sportów walki.



Na polskim Eurosporcie dość często pojawiają się gale K-1, więc ci, których interesuje ta odmiana MMA (Mixed Martial Arts) powinni zwrócić szczególną uwagę na najnowszą produkcję Konami. Bo i jest na co. Po pierwsze większość najbardziej znanych zawodników z K-1 znalazła się w tej pozycji, a po drugie gra Konami nastawiona jest na realizm, a nie szalone mordobicie – przyda się trochę taktyki, a tempo nie jest wcale obłędne. Raczej zbliżone do tego, jakie możemy obserwować na prawdziwych ringach – spokojne badanie ciosami, przyspieszenie, odskok, doskok i szybka kombinacja ciosów, unik – prawdziwa walka na ringu.

To mi się podoba. Prawie tak bardzo jak Pride, ale tamtą grę stawiam jednak trochę wyżej, głównie dlatego, że w Pride FC można walczyć w parterze, stosować dźwignie i duszenia czy rzuty. K-1 opiera się na zupełnie innych regułach – tu walczy się na zasadach zbliżonych do klasycznego kickboxingu. Trzyminutowe rundy, rękawice, trzy knockdowny w rundzie itd. W K-1 największą karierę robią właśnie kickbokserzy, a także karatecy i specjaliści od Muay Thai czyli tajskiego boksu. Najbardziej znanymi fighterami w K-1 są Ernesto Hoost – czterokrotny zwycięzca Grand Prix K-1, Jerome Le Banner, Mark Hunt, Mirko Cro Cop (wyjaśnienie tej ksywki na końcu tekstu), który wsławił się znokautowaniem jednym ciosem gigantycznego Boba Sappa, a obecnie przeszedł do Pride FC. Wszyscy ci zawodnicy, a także wielu innych spotkało się w K-1 World Grand Prix i naprawdę okładają się bez litości.

Po raz kolejny znane wszystkim miłośnikom Tekkena rozłożenie ciosów na padzie znalazło swoje zastosowanie. Każdy z przycisków oznaczonych znaczkiem geometrycznym odpowiada za jedną z kończyn, do tego dochodzą przyciski R i L – odpowiadające za blok, taunt, mocny, nokautujący cios oraz krótkie przedefiniowane kombo. Wszystko to sprawia, że łatwo jest przywyknąć do takiego sterowania, choć trochę gorzej idzie już sama walka – potrzeba trochę ringowego obycia, aby skutecznie przeprowadzać akcje. Wprawdzie metoda na chama też całkiem nieźle się sprawdza, szczególnie na niższych poziomach trudności czy w walce z nieobytym przeciwnikiem. Tyle, że to małe wyzwanie, bo K-1 ma trochę więcej do zaoferowania niż prostacką młóckę.



Tajemniczy low kick w akcji - to po prostu kopnięcie w nogę przeciwnika, najczęściej w udo.

Po pierwsze, możliwe jest znokautowanie przeciwnika jednym ciosem, co bardzo mi się spodobało w Pride FC. Po drugie, warto znać mocne strony swojego zawodnika – np. Hoost ma potwornie mocny low kick, Cro Cop potężne kopnięcie z lewej nogi i niewiele słabsze uderzenie z lewej ręki, a Hunt może znokautować przeciwnika w najmniej spodziewanym momencie jednym potężnym ciosem. Po trzecie zaś warto różnicować ciosy – jeżeli gramy Hoostem to do low kicków najlepiej przygotowywać się uderzeniami na głowę, lub kopać z doskoku. Ciało każdego zawodnika podzielone jest na trzy strefy – głowę, korpus i nogi (brakuje jednak rąk, a pamiętam jak na zeszłorocznym Grand Prix Le Banner przegrał z Hoostem po przyjęciu kilku straszliwych kopnięć na lewą rękę). Aby zakończyć walkę klasycznym nokautem skupiamy się na głowie, jednak ciosami w korpus czy low kickami również można zakończyć walkę przed czasem.

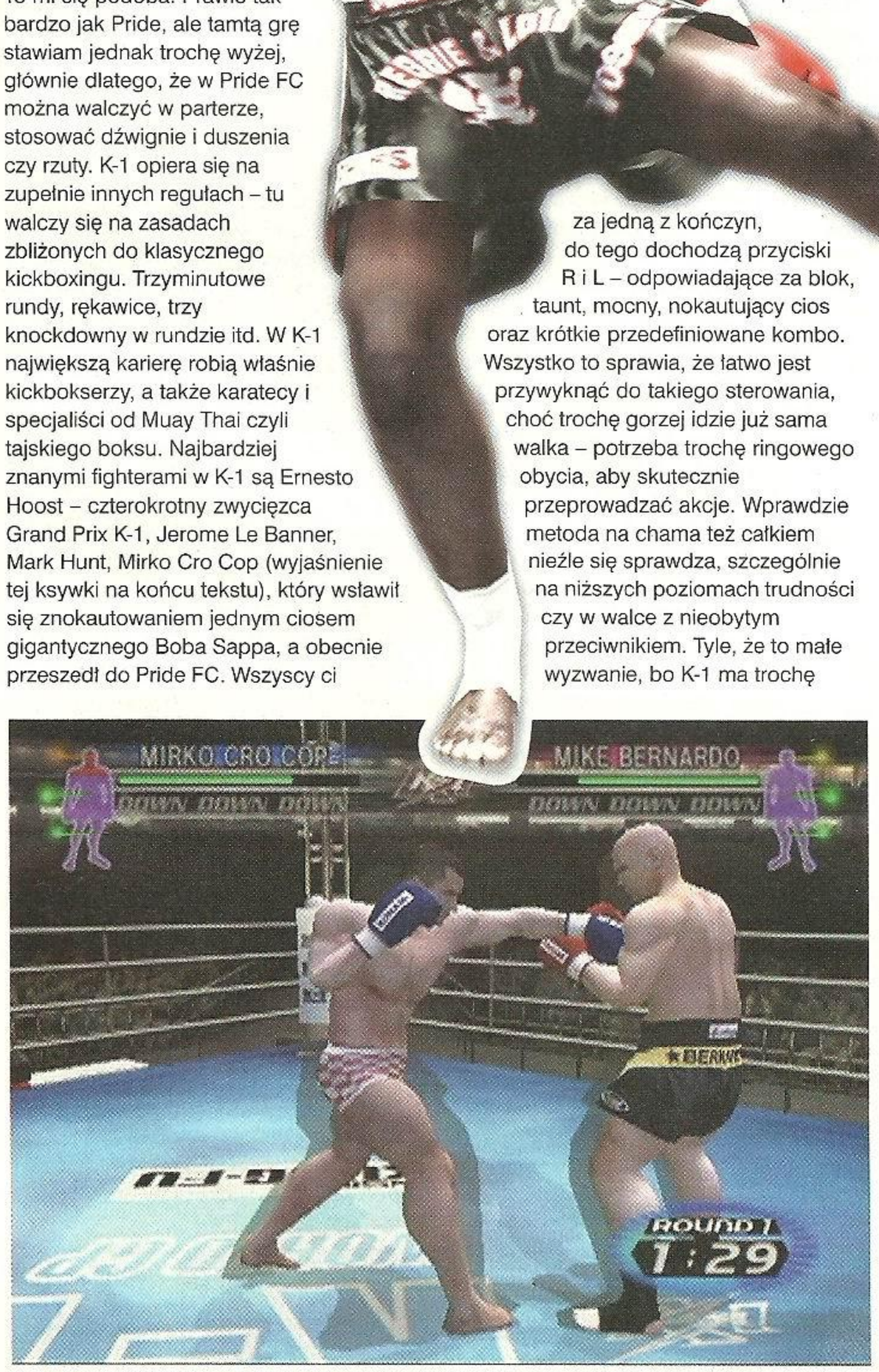
O ile system walki jest całkiem niezły, to niestety grafika nie poszła tym śladem – jest dość uboga, choć zawodnicy wyglądają całkiem nieźle. Jednak z animacją i wykrywaniem kolizji obiektów są dość często problemy, co w bijatyce nie powinno mieć miejsca, a zdarza się czasami tak, że jakiś potwornie mocny cios przenika po prostu przez przeciwnika nie wyrządzając mu żadnej szkody. Dobrze to widać na powtórkach, jednak z drugiej strony na tych samych replayach możemy podziwiać ładnie animowane nokauty.

Zawodnicy padają na wiele efektownych sposobów – czasami na kolana, czasami na wznak, a niekiedy po ciosie fikają jak marionetka po odcięciu sznureczków. Fajowo to wygląda. Czyli wizualnie jest trochę lepiej, niż średnio, ale K-1 miewa swoje momenty chwały. Nie gorzej jest z dźwiękiem – muza to lubiany przez japończyków rock z długimi solówkami gitarowymi i jak ktoś gustuje w takiej muzyce, to mu się spodoba – kwestia gustu, mi akurat nie podpasowała. Reszta jest w porządku – ciosy brzmią dość wiarygodnie, zapowiadacz jest niezły, a publika też robi atmosferę.

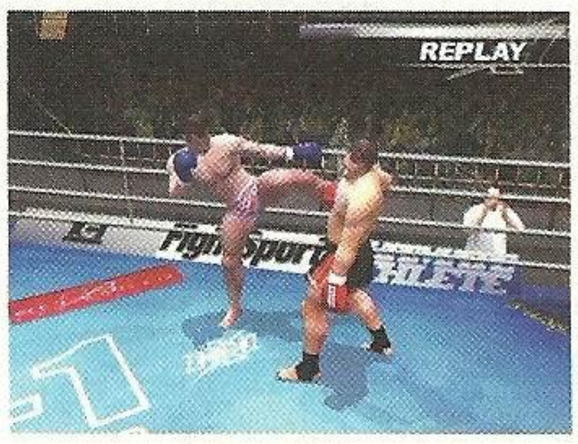
K-1 World Grand Prix to solidna mordobijka dla fanów bardziej realistycznego podejścia do sportów walki. Nie ustrzegła się kilku błędów, ale Konami już zapowiedziało, że powstanie sequel i w nim znajdziemy między innymi Boba Sappa. Mam też nadzieję, że poprawie ulegnie także grafika, a zawodnicy będą się trochę lepiej ruszali, bo momentami tracą gdzieś klatki animacji. Ale mimo to warto zagrać.

Marcellus

PS: W rzeczywistości Mirko Cro Cop nazywa się Mirko Filipovic, a Cro Cop to skrót od Croatian Cop czyli Chorwacki Glina. Mirko pracował niegdyś w policji, a także w brygadzie antyterrorystycznej.



Lewy prosty Cro Copa nie doszedł do celu, ale Mike zapewne i tak długo nie wytrzyma na ringu.



PlayStation 2 — *Solidna młóca dla fanów K1 i nie tylko.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.1

- **Dobre:** Podoba mi się możliwość zmiany trzech form w czasie rzeczywistym. Dobry jest cały system walki.
- **Złe:** Po godzinie, dwóch zacznya dominować schemat. Gra jest także nieco za krótka.
- **Brzydkie:** Głos Nevina wzbudza irytację. Dlaczego bohater nie może brzmieć jak fajny gość? Ten stara się, ale słabo mu to wychodzi.

Alter Echo

Czasem dobre i w miarę nowatorskie pomysły zastosowane przez autorów w grze zostają przyćmione wtórnością. To właśnie stało się udziałem Alter Echo.

■ Głównym orężem trybu stealth jest działająca przez chwilę niewidzialność - pozwala zmylić wieżyczki strzelnicze. Przydaje się także jako element zaskoczenia. Ale w sumie Nevin świetnie sobie radzi i bez tego.

W odległej przyszłości istnieje planeta, na której wydobywa się pewną substancję. Nazwijmy ją Plast, od plastiku. Jest niesamowicie trwała, buduje się z niej nawet statki kosmiczne. A co najważniejsze, pewna grupa ludzi została przez naturę obdarzona zdolnościami, dzięki którym są w stanie kształtować ją siłą woli. To Zmieniacze.

Bohaterem gry jest młodzian imieniem Nevin, należący właśnie do Zmieniaczy. Podczas jednego z rutynowych lotów na planetę i w wyniku pewnego splotu wydarzeń statek naszego zucha rozbija się. Trzyosobowa załoga zdąża się jednak katapultować, ale zostaje rozdzielona.

Nevina budzi dziwny, głęboki głos. Okazuje się, że mówi do niego pokrywający całą planetę Plast o imieniu Echo, którego w jakiś sposób obudził do życia najpotężniejszy ze Zmieniaczy. Osobnik ten pała chęcią zawładnięcia wszechświatem, natomiast nasz Echo wcale nie chce mu w tym pomagać. Prosi zatem Nevina o pomoc. Bohater po krótkim wahaniu zgadza się uczestniczyć w przedsięwzięciu.

Zaczynamy zabawę. Gra jest udanym miksem platformówki, strzelaniny i bijatyki, z naciskiem na tą ostatnią. Echo pomaga Nevinowi, jak tylko może. Na początek sprawił mu śliczny kombinezon mający trzy formy, które bohater może zmieniać siłą woli. Gra opiera się właśnie na umiejętnym kombinowaniu z transformacjami i wyczuciu, co w danej sytuacji sprawdzi się najlepiej.

Podstawową i najczęściej wykorzystywaną formą jest po prostu Nevin z mieczem w garści. Chłopak biega, skacze (także z saltem) i nie nosi broni dla jej wyglądu. Ciosy wyprowadza się łatwo i intuicyjnie. Kilka podstawowych combosów z możliwością modyfikowania kierunku ich wyprowadzania przynosi konkretne efety, zwłaszcza, że bardzo często przeciwnicy starają się zachodzić bohatera z kilku stron.

Drugi kształt przybierany przez naszego Zmieniacza to powolny robot o sporych gabarytach, ale niezaprzeczalnej zalecie – fuzji. Robot jest wolny, ale strzela dużo i celnie. Może wypluć z drugiej lufy granat, a także korzystać z wieżyczek strzelniczych umiejscowionych w niektórych pomieszczeniach. Wreszcie ostatnia forma przypomina jaszczurkę i charakteryzuje się umiejętnością łażenia po niektórych pionowych ścianach, skakaniem na głowy przeciwników i zamiataniu długim językiem (żeby na przykład zgarnąć power-upa). Jaszczur może także na chwilę zniknąć. Idzie to tak: Nevin wpada do wielkiej pieczary i widzi szturmujących na niego pięciu gostków. Szybko atakuje ich trzymanym w rękach mieczem, odrzucając na bezpieczną odległość. Zmienia się w jaszczura i podrzuca językiem pierwszego, który podejdzie, aby następnie szybko transformować się w robota i podnieść na kulkach przeciwnika jeszcze wyżej. Potem granacik w stronę ostrzeliwującego go z góry panopka i z powrotem do podstawowej formy, bo oponenci zdążyli już się pozbierać. Jak widzicie, formy można miksować także podczas wyprowadzania jednego ataku. To fajny pomysł. Wykonanie jest wzorowe i prowadzi do absurdalnych napisów w stylu 56 hit combo. Zresztą zaraz po tutorialu Nevin traci dwie formy i odzyskuje je dopiero nieco później.

■ Zasadniczo gra składa się z serii większych i mniejszych potyczek. I tak cały czas.

Można rozszerzać arsenał i umiejętności bohatera. W niektórych miejscach znajdują się specjalne ikonki symbolizujące sklepik, gdzie Nevin może dokupić (w zamian za plazmę pozostałą po rozniesionych przeciwnikach, a im więcej combosów, tym więcej plazmy) nowe ciosy, bronie, czy umiejętności. W rzeczy samej bardzo się to przydaje – bez tego gra za szybko stałaby się przewidywalna i po prostu monotnonna.

No właśnie. W tym miejscu dotykamy problemu Alter Echo, którym jest linowość i przewidywalność gry. Praktycznie w kółko i na olejno jest to samo: komnata, w której trzeba wyrżnąć przeciwników, trochę poskakać i znowu. Autorzy chyba też zdawali sobie z tego sprawę i starali się ubarwić grę właśnie sklepikiem, bossami, a także specjalnym trybem manipulacji czasu (do puzzli i walki), o którym szerzej w ramce. Nie mogę się jednak oprzeć wrażeniu, że mogli wykorzystać te pomysły jakoś inaczej, bardziej je rozwinąć. Brakuje także większej liczby elementów platformowych, które mogły być miłą odskocznią od młócy. Niestety, autorzy zdecydowali się zredukować je do niezbędnego minimum.

Sync Node

Tak autorzy nazwali zabawę z czasem, całkiem interesujący element gry. Otóż przy pełnym pasku plazmy można wcisnąć prawą gałkę analogową, by odpalić specjalny tryb. Ekran wygląda tak, jak na screenie. My zaś kierujemy strzałką, poruszając się w pionie i poziomie po polach. Należy dotrzeć do niebieskich gąb, symbolizujących nieprzyjaciół. Aby jednak nie było za prosto, na dole ekranu znajduje się pasek, po którym pousza się wskaźnik. Trzeba wcisnąć przycisk w momencie, w którym znajduje się w polu. A wskaźnik cały czas przyspiesza.

Efektem „ostrzałkowania" wszystkich ikonek jest mega-combo, mordujące przeciwników na miejscu. Bardzo ładne i efektowne, szczególnie, jeśli Nevina otacza na przykład pięciu adwersarzy. Tryb ten, ale z jedną ikonką, pojawia się także przy zamkniętych drzwiach. Wystarczy dotrzeć do ikonki strzałką, a zostaną otwarte.

Alter Echo wykonane jest poprawnie i utrzymane w nieco sztucznej, Plast-ikowej stylistyce. Bohater porusza się niemal identycznie jak Raziel, animacja jest płynna, a efekty również niczego sobie. W sumie można powiedzieć: ładna gra. Muzyka jest idealnie dobrana do klimatu, fajnie brzmią też niektóre głosy (przede wszystkim Echo), choć Nevina kilka razy miałem ochotę udusić.

Gra prezentuje się nieco lepiej na Xpudle, ale posiadacze PS2 także nie mają powodów do narzekania.

Przyznam, że spodziewałam się czegoś więcej. Gra na pewno jest niezła i można spokojnie ją kupić, ale miejcie na uwadze, że można ją „zrobić" w sześć, może siedem godzin.

Gulash

■ Druga forma, czyli wielki i powolny robot z gigantyczną spluwą pod pachą.

PS2 i Xbox — *Dobra gra. Ale mogła być bardzo dobra.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Outrage
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, DD 5.1 (Xbox)*

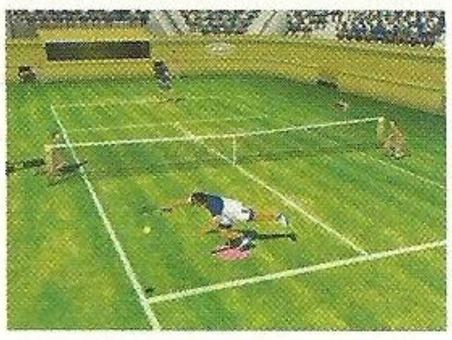
7.3

MOJO!

Czy zauważyliście, że prawie zawsze w grach logiczno–zręcznościowych głównymi bohaterami są kulki lub klocki? Ale co jest popularniejsze? Na pewno dzisiaj nie rozwiążemy tego odwiecznego sporu, ale możemy chociaż przyjrzeć się tytułowi, w którym kulka i klocki występują razem. Założenia gry są proste. Jest kula, którą sterujemy i są klocki, które trzeba ową kulą rozbijać w ograniczonym czasie. Szkopuł w tym, że klocki mogą mieć różne kolory i aby je zniszczyć musimy zmieniać kolor kuli w przeznaczonych do tego punktach. O ile na początku wszystko jest jasne i proste, to później różnokolorowe klocki są pomieszane niczym kolory w kostce Rubika, a punkty zmiany barw leżą od siebie w znacznej odległości. To znacznie utrudnia zadanie. Sterując kulą możemy przyspieszać lub gwałtownie hamować, ale trzeba uważać na wąskie miejscówki na planszy, w których łatwo spaść gdzieś w otchłań. I przyznam, że byłaby z Mojo! całkiem fajna zabawka, gdyby nie złośliwa kamera pokazująca mały wycinek planszy. Szkoda, ponieważ w dalszych etapach zabawa nabiera rumieńców i nie wystarczy już tylko rozbijanie klocków, ale pojawiają się określone zadania. Jest też tryb dla czterech graczy, kreator własnych plansz i parę bonusów, co nie zmienia faktu, że Crave… poleciało w kulki. **[Qoora]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Farsight
- *Liczba graczy:* 1-4

5.0



PERFECT ACE TENNIS

Od razu rozwieję wszelkie wątpliwości - ta gra nawet do pięt nie dorasta najpopularniejszemu tenisowi Segi. Niby mamy 32 profesjonalnych zawodników, 16 różnych kortów o zróżnicowanej nawierzchni i parę innych danych liczbowych, które mógłbym tu przytoczyć, ale już po godzinie czy dwóch spędzonych z tą pozycją widać, że nijak mają się one do jakości zabawy zawartej w Perfect Ace. Na pierwszy ogień rzucamy SI zawodników, a raczej jej brak. Zawodnicy sterowani przez konsolę mają mniej więcej takie doświadczenia związane z grą w tenisa, jak ja. Innymi słowy to grają tak, jakby rakietę trzymali w dłoni co najwyżej dwa razy w życiu i puszczają nawet najprostsze piłki. Nasz zawodnik też nie jest lepszy. Wydaje się, że ustawiliśmy go wręcz idealnie do odbioru, ale on zamiast potężnie uderzyć przyjmuje serwis przeciwnika prosto na klatę. No ludzie, przecież to nie PES. Za jedyny plus jeśli chodzi o rozgrywkę mogę uznać proste w opanowaniu sterowanie, które jednak pozwala na całkiem atrakcyjne zagrania. Ale animacja zawodników i wygląd kortów to śmiech na sali. Trybów gry też znajdziemy tu jak na lekarstwo. Jest Single Match, Championship i nie wiele różniące się od tego ostatniego Tournament. Tradycyjnie można też zagrać z kolegą, albo nawet trzema, ale po co? Szkoda czasu. **[Qoora]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Oxygen
- *Producent:* Aqua Pac
- *Liczba graczy:* 1-4

5.0

CHESSMASTER

To przed Wami niekwestionowany król szachów na konsolach. Jest wyzwaniem zarówno dla początkującego, jak i mniej lub bardziej doświadczonego gracza. A to dlatego, że daje się rewelacyjnie konfigurować. Baza osobowości graczy jest naprawdę imponującą - od szympansa do samego Chessmastera - czyli SI kierującej całą grą. Dobrą rzeczą jest szkółka dla początkujących, z bardzo obszernymi tutorialami. Potem można zabrać się za lekcje dla bardziej zaawansowanych graczy lub poćwiczyć tak zwane "otwarcia", czyli samo rozpoczęcie partii. Może ono zaowocować szybkim zwycięstwem, gdy gramy z zupełnie „zielonym" przeciwnikiem. Oprócz tego w grze znalazło się miejsce na ponad osiemset najsłynniejszych partii szachów - najstarsza pochodzi aż z 1619 roku, a najnowsza z zeszłego roku. Nie zabrakło także słynnego pojedynku Kasparowa z Deep Blue. Szachy jak to szachy, nie oferują niczego specjalnego pod względem grafiki czy dźwięku. Jest estetycznie, dość surowo, ale przede wszystkim bardzo czytelnie. Ale w Chessmasterze jest jedna fajna sprawa dla lubiących trochę bardziej urozmaiconą grafikę - chess battles, czyli szachy z

ruchomymi figurami, które walczą ze sobą na planszy. Wszystko naturalnie w klimatach fantasy - czarne to orki i inne paskudy, a białe - dzielni rycerze. Fajerwerków tam specjalnych nie uświadczymy, ale zawsze miło zobaczyć jak wieża (czyli ogr albo inny troll) wgniata przeciwnika w ziemię wielkim młotem. No i dźwięki są trochę bardziej urozmaicone. Chessmaster to naprawdę dobra gra, najlepsza w jaką można zagrać na konsoli, choć obawiam się, że zainteresowanie graczy nie będzie zbyt duże - w końcu nie do grania w szachy konsolę zbudowano. A większość właścicieli konsol zdecydowanie bardziej woli wartką akcję.
Co oczywiście nie jest wcale złe - na emeryturze będzie dość czasu, żeby w parku spokojnie rozegrać sobie całe mnóstwo partyjek z przyjaciółmi. Mamy czas, hehe. **[Marcellus]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-2

8.5

CASTLEWEEN

W święto Halloween grupka dzieci wybrała się do opuszczonego domu w lesie, bo usłyszały plotkę, że dostaną tam tyle słodyczy ile tylko udźwigną… A mama powtarzała, żeby nie brać cukierków od obcych, prawda? Do nawiedzonego domku dotarła szóstka, lecz pierwsza czwórka została zamieniona w kamień przez dyniogłowego potwora. Pozostała dwójka – Greg i Alicia musi uratować kolegów. W ten oto, dość klasyczny sposób zaczyna się bardzo standardowa platformówka dla młodszych graczy – Castleween. W bajce tej pokierujemy działaniami wspomnianej już dwójki bohaterów. Greg na Halloween przebrał się za diablika – impa. Dzięki temu w Świecie Umarłych, do którego trafił wraz z koleżanką jest niewrażliwy na ogień i potrafi rzucać czary z nim związane, a inne impy uznają go za swojaka. Alicia przebrała się z wiedźmę i, podobnie jak w przypadku Grega, zyskała specjalne możliwości – nie boi się zimna, umie zamrozić powierzchnię wody i oczywiście wiedźmy ją ignorują. Przynajmniej do momentu, w którym na jakąś nie wpadnie. Aha, Greg walczy widłami, a Alicia rzuca kapeluszem jak bumerangiem.
Cała zabawa jest dość schematyczna. Dzięki zebranym kryształkom można dokonywać zmiany bohaterów w

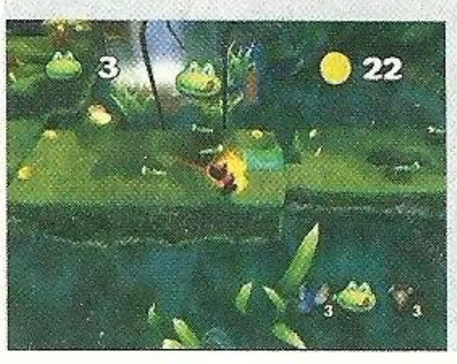
odpowiednich do tego momentach. Trzeba przejść przez ogień? Greg się nada. Trzeba zamrozić jeziorko? Alicja jak znalazł. Reszta to dość banalne skakanie i tłuczenie przeciwników, zero głębszej myśli, bo poziomy są liniowe do bólu – czasami widzimy akcję z tyłu i poruszamy się w wyznaczonym, wąskim korycie, a czasami widok kamery pokazuje bohatera z boku, więc możliwości manewru również nie ma za wiele. Po prostu trzeba przeć naprzód. Grafika jak na możliwości PS2 jest uboga, choć nie powiem, ma swój urok i malcom lubiącym „strasne opowiastki" powinna się spodobać. Podobnie jest z dźwiękiem – nic specjalnego, ale też nic fatalnego, a muzyczka momentami jest całkiem zgrabna. Aha, najfajniejszą postacią jest przewodnik z pierwszego poziomu – polubiłem niebieskiego skrzata, za jego bełkot i śmieszne miny. Castleween plasuje się bardzo daleko za czołówką gatunku, ale jest sprzedawane w „dobrej cenie", więc można się skusić, gdy z funduszami ciężko, a pociecha marudzi o nową grę. **[Marcellus]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Dreamcth
- *Producent:* Dreamcth
- *Liczba graczy:* 1

6.0

FROGGER BEYOND

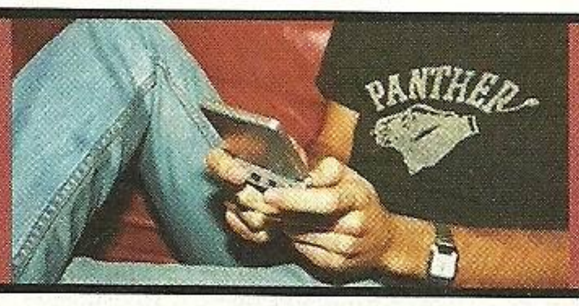
Po raz kolejny powarcają duchy przeszłości, i po raz kolejny okazuje się, że są już niepotrzebne - przykre, ale prawdziwe.
Frogger jutro ma urodziny, które wprowadzą go w dorosłość. A w taki dzień każda żaba musi odwiedzić sekretną komnatę, aby przejść Próbę. Po zapoznaniu się z zadaniami stwierdzam autorytatywnie, że matura to przy tym pikuś, a większość żabek w ogóle nie będzie miała ochoty przechodzić przez tak wydumane testy, nie mówiąc już o ich przetrwaniu.
Frogger aby wejść w dorosłość musi przejść siedem światów - jakieś dżungle, futurystyczne aglomeracje i inne tym podobne miejscówki. No i fajnie, ale jest jedno "ale" - tak naprawdę to zabawa nie zmieniła się ani na jotę w porównaniu do pierwowzoru. Nie można skoczyć po ukosie - tylko lewo, prawo, góra lub dół. To podstawa, jest też wysoki skok oraz długi skok, wysuwanie języka oraz trzy power-upy - przyspieszenie, zjadanie przeciwników i czasowa odporność na kontakt z przeszkadzajkami. Aha, jest także



obracanie Froggera w miejscu. No i zaczyna się zabawa - skaczemy, skaczemy, skaczemy i tak bez końca. Omijanie przeszkód i unikanie przeciwników to sedno zabawy. I muszę przyznać, że nawet wciąga, ale nie na długo. Tu po prostu za mało jest treści, a sama zabawa jest nijaka. Z czasem plansze robią się tak wydumane, że trzeba wielokrotnie powtarzać dany poziom. Frogger Beyond graficznie nie jest żadnym arcydziełem, to prosta bajeczka z dość przyjemną dla oka grafiką. Bajkową i kolorową, ale nie olśniewającą. Udźwiękowienie jest lepsze, spoko muzyka, przyjemne odgłosy otoczenia. Ale tak naprawdę najmocniejszym punktem tej produkcji są przerywniki animowane - programiści włożyli w nie naprawdę mnóstwo pracy, są fajne, a głosy postaci nienaganne. Ale mimo to Frogger oferuje po prostu zbyt mało. To nie te czasy, kiedy gracze mieli ochotę po sto razy przechodzić jakiś bardzo trudny level w prostej zręcznościówce. Zestarzał się sam pomysł, reszta jest w porządku. Młodszym graczom Frogger może się nawet spodobać. **[Marcellus]**

PS2, Xbox, GCN
- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2

5.1



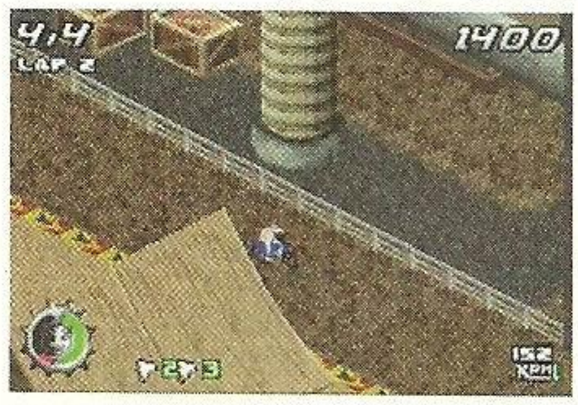
POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Sonic Pinball to zdecydowanie jedna z lepszych gier na GBA. Kradnie masę czasu, jest rozbudowana i bardzo ładna... A zresztą - przeczytajcie recenzję. [Gulash & Marcellus]

Get Freaky Freaky Freaky!

▶Już niedługo na GBA trafi kieszonkowa wersja Freekstyle. Gra powstaje na silniku zastosowanym w Dave Mirra i Aggressive Inline i zapowiada się nie tylko ładnie, ale także fajnie. Mnóstwo trików, dobre, dość realistyczne sterowanie i płynna, szybka animacja. Wprawdzie postacie są tu o wiele mniejsze niż w Dave Mirra, ale i zasady są przecież inne – to wyścig z czesaniem trików, a nie freestyle'owa jazda po zamkniętych lokacjach. W Freekstyle będzie mogło zagrać czterech graczy jednocześnie, oczywiście za sprawą kabelka link. W grze znajdziemy osiemnaście tras, a w każdym wyścigu będzie uczestniczyło czterech spośród ośmiu dostępnych w grze jeźdźców.



■ Mamy nadzieję, że soundtrack będzie równie dobry, co w wersji na duże konsole.

Tadadadadadam...

▶Pamiętacie przebój Kaczuchy (albo jakoś tak). Pewnie nie, bo to zamierzchła przeszłość. Ale jeżeli lubicie tych przedstawicieli ptasiego gatunku to już niedługo na GBA zagości gra pod tytułem Sitting Duck, na podstawie angielskiej kreskówki. Akcja gry będzie miał miejsce w mieście o nazwie DuckTown, a tam główny bohater gry Bill Kaczor wraz ze swym kumplem Aldo Aligatorem przeżyją swe śmieszne i pocieszne przygody. Według autorów zabawa przypomina oglądanie sitcomu – będzie mnóstwo niezwykłych, ekscentrycznych i niecodziennych postacie, ale nas interesuje to czy śmiech będą musieli za nas podkładać? My wolelibyśmy śmiać się sami...

Astro Boy! A kto to taki?

▶Hitmaker (jedno ze studiów wewnętrznych Segi) pracuje nad GameBoyową wersją gry na podstawie znanej w Japonii kreskówki pod tytułem Astro Boy. Ma to być lekka zabawa w naparzanie wrogów przy pomocy kopnięć, pięści, oraz broni głównego bohatera: Finger Beam i Arm Cannon. Japońska premiera zapowiedziana została na jesień tego roku, nie wiadomo jeszcze, kiedy gra ukaże się w Europie.

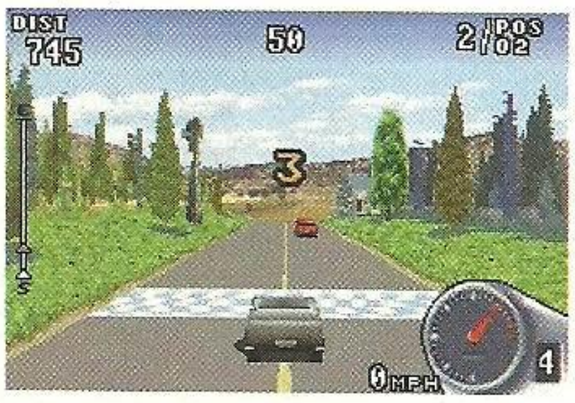
■ Tym razem sama Sega zabiera się za produkcję gier. To dobrze, bardzo dobrze.

THQ i Rare współpracują!

▶THQ, Microsoft oraz Rare podpisały umowę, na mocy której THQ zajmie się dystrybucją gier Rare na GBA. Prawa obejmują Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, Banjo Pilot czyli wyścigi samolocików znane wcześniej jako Diddy Kong Pilot, a także Sabre Wulf czyli remake znanego posiadaczom Spectrumów tytułu oraz nowej gry It's Mr. Pants. Trzy ostatnie gry nie ukażą się jednak wcześniej niż na początku przyszłego roku.
Na mocy tej samej umowy, ale już bez udziału Rare THQ zajmie się także wydawaniem gier Microsoftu na GBA – na razie będą to dwie pozycje: Oddworld - Munch's Oddysee oraz Monster Truck Madness 2. Możemy jednak spodziewać się dalszych gier. Tym samym THQ wygrywa zakład, o którym w żartach wspominaliśmy miesiąc temu – wydają już gry Segi, Rare, Microsoftu oraz swoje własne produkcje.

Maszyna jak marzenie

▶TDK Mediactive szykuje się do wypuszczenia wyścigów na GBA o wiele mówiącym tytule Corvette. Jak sama nazwa wskazuje w grze znajdziemy tylko i wyłącznie samochody tej właśnie marki. Engine napędzający grę generuje modele samochodów w pełnym 3D, ale coś za coś – krajobraz dorysowuje się w niezbyt dużej odległości przed samochodem, a liczba klatek animacji nie zachwyca. Trzeba jednak przyznać, że Corvette wygląda całkiem ładnie (prawie jak słabsze gry na PS one) i już niedługo w łapki maniaków kieszonsolkowej motoryzacji powinien wpaść kolejny tłusty kąsek.



■ Może wyglądać średnio, byleby miało płynną animację.

Super Duper Sumos... Co?

▶Kolejna kreskówkowa gra na Game Boy Advance, której pierwowzoru raczej nie uświadczymy na dostępnych u nas kanałach telewizyjnych. W SDS zawodnicy sumo znani jako Boomer Obrońca Pokoju, Kimo Obrońca Honoru oraz Mamoo Obrońca Prawdy walczą o honor, miłość (a nie, sorki, to inna bajka), prawdę i pokój używając tak efektownych ciosów jak Gluteus Maximus (do Waszej wiadomości – łacińska nazwa części ludzkiego ciała służącej do siedzenia), Honorable Thunderball oraz Sumo Squeeze. Mi tam to nic nie mówi, ale może będzie śmiesznie. A patrząc na screeny mogę stwierdzić, że i owszem, będzie, ale dla kogoś kto nie ma jeszcze dziesięciu lat.

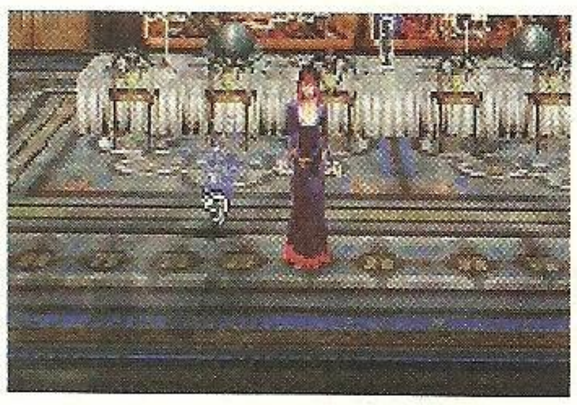
Orientalny blues

▶Szykuje się kolejny erpeg na GBA, tym razem od Hudson. Gra o tytule Oriental Blue: Blue Tengai wygląda jak każdy klasyczny erpeg na GBA – widok z góry, małe postacie z wielkimi głowami – znacie ten styl. Nowością ma być możliwość gry dwoma wybranymi bohaterami (spośród czterech – dwie dziewczynki i dwóch chłopaków). Od naszego wyboru będzie zależała fabuła, jaką zgłębimy podczas zabawy. Akcja gry będzie miała miejsce w starożytno-fantastycznej Japonii, Chinach oraz Mongolii. Japońska premiera w październiku, o europejskiej nic nie wiadomo.

■ Chcemy więcej japońskich erpegów na małej konsolce! Lunar rozbudził dawne wspomnienia...

Strrrrraszny dwór

▶Prawdziwa przygodówka 3D na GBA? A i owszem – już niedługo, bo w listopadzie TDK wypuści na rynek grę The Haunted Mansion opartą na filmie pod tym samym tytułem. Gracz zwiedzi nawiedzone dworzyszcze, będzie zbierał przedmioty, znajdował klucze i gadkami popychał fabułę do przodu. Może być całkiem ciekawie, a na pewno ładnie – The Haunted Mansion wyciska z GBA siódme poty.



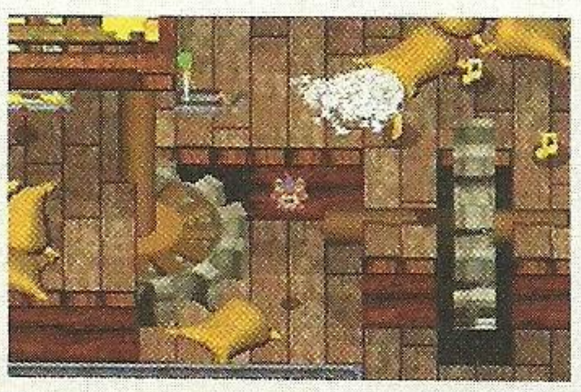
■ Niezła trójwymiarowa grafika! Zapowiada się całkiem interesujący horror.

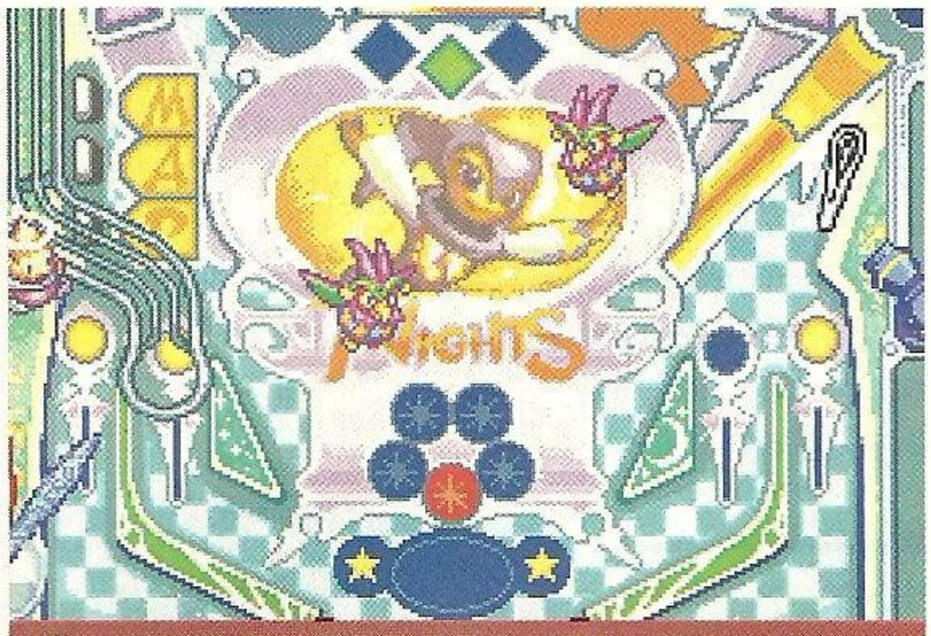
Fatality!

▶Mortal Kombat powróci w odsłonie zwanej Tournament Edition. Nie spodziewajcie się jednak całkowicie nowej gry – Tournament od zeszłorocznego Deadly Alliance różnić się będzie tylko szczegółami i nowym trybem. Reszta zostanie po staremu, ale to w sumie dobrze, bo poprzedni Mortal był mocarny. Oto zapowiedziane nowinki. Do ekipy dołączyli: Cyrax, Johnny Cage, Raiden, Reptile, Drahmin, Hsu Hao, Mavado, Nitra i Bo Rai Cho. Nowym trybem jest tag – gracz wybiera dwie postacie i może je dowolnie zmieniać podczas walki, ale gdy będąca na ringu postać straci energię, cały zespół przegrywa rundę. Oprócz tego mają być ukryte postacie i inne gadżety do odkrycia w Krypt za zdobyte Koinsy. Już niedługo!

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

▶ Wszyscy już prawie zapomnieli, że Rare miało wydać Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, a tu niespodzianka – są nowe shoty. Gwoli przypomnienia – wydarzenia rozgrywające się w grze na GBA mają miejsce tuż po oryginalnej przygodzie z N64, ale... Świat jest trochę inny, bo niektóre wydarzenia z Banjo-Kazooie po prostu nie miały miejsca. Takie „co byłoby, gdyby...". Banjo powinien ukazać się w sierpniu, ale w momencie oddania numeru do druku jeszcze nie dorwaliśmy go w łapki. Recenzja w następnym numerze!





Sonic Pinball Party

Czy to nie ironia, że to właśnie Sega coraz lepiej zarządza na firmowanym przez Nintendo GBA?

▷ Sonic Pinball Party to przede wszystkim fachowy fliper składający się z trzech stołów. Pierwszy to oczywiście Sonic, drug – Nights, a trzeci, na początku ukryty - Samba The Amigo. Oczywiście mowa o tematach przewodnich stołów, czyli o grafice, dźwięku i zadaniach. Sonic będzie na przykład łapał Chao, w Nights – Ideye. Stoły są oczywiście przewijane, najeżone bumperami i rampami. W Story Mode zaliczamy wyznaczone zadania (na przykład: wstrzel kilka razy bilę do tunelu), często jesteśmy przerzucani do dodatkowych mini-plansz i odkrywamy bonusy. Zabawa nie kończy się także za szybko (co mogłoby odstraszyć najmłodszych), a to dzięki licznym kickbackom wstrzeliwującym bilę z powrotem na stół. Grafika jest przejrzysta i klarowna, choć animacja potrafi czasami zwolnić przy multiballu. Muzyka również jest konkretna, szczególnie temat z Nights. Autorzy zadbali nawet o to, by fliper zwyczajnie się nie znudził i na ekranie dzieje się naprawdę sporo. Zmieniają się tła, latają jakieś pokraczki, które można trafić celną kulką, pojawiają się dodatkowe elementy do zebrania (na przykład pierścienie na stole Sonica). Krótko mówiąc – pinballe opracowano świetnie, zarówno pod względem designu, jak i wyglądu.

Do tego wszystkiego i aby jakoś uzasadnić człon „Party" w tytule, autorzy pokusili się o wrzucenie trzech mini-gierek multiplayerowych, do których wymagany jest tylko jeden cart. Jest zabawa w bombardowanie się wzajemnie kulami, czy zespołowe przebijanie bili do góry. Sympatyczne, skradły nam w redakcji kilka ładnych chwil.

■ Ogród Chao. Nie zapomnijcie o jedzeniu i głaskaniu malca.

■ Ruletka...

■ ...i fragment ukrytej planszy.

Ale Sonic Team nie byliby sobą, gdyby na tym poprzestali. Do pinballa dorzucili także trzy gierki kasynowe – Ruletkę, Slots i Bingo. Zarobione tam pierścienie można wykorzystać w... Chao Garden! Tak jest, hodowla Chao powraca w kolejnej mini-zabawie. Głaszczemy i karmimy małego pupilka. A nawet... No nie, niesamowite. Można zagrać przy pomocy Chao w kolejną mini-grę, tym razem logiczną.

Pakiet jest zatem przepotężny i bardzo fajnie zapakowany. Pinball, gry kasynowe, Chao i multiplayer – a wszystko na jednym carcie. Super sprawa.

■ *Wydawca:* Sega
■ *Producent:* Sega
■ *Liczba graczy:* 1-4

9.0

A od tego raczej z daleka

■ **Space Channel 5** - Niestety, Ulala nie broni się na GBA. Choć trzeba przynać, że autorzy starali się wycisnąć z tej konwersji jak najwięcej, to przecież oryginalny Space Channel 5 atakował muzyką i dynamiczną, fantastyczną animacją. Nie zostało z tego wiele. Brzydka i niespecjalnie udana pozycja. **[5/10]**

■ **Buffy The Vampire Slayer** - A miało być tak pięknie. Są nawet digitalizowane obrazki z serialu. A sama gra to standardowa, najbardziej klasyczna z możliwych, chodzona w prawo młocka. Z denną animacją i fatalną muzyką. Nudne, oklepane i mało zabawne. Gra, jakich wiele i zupełnie bez polotu. **[5/10]**

■ **Disney Sport's Football** - Okay, może to nie aż taki crap jak dwie wymienione wyżej pozycje, ale mimo wszystko gra w piłkę postaciami Disneya mogła być lepsza. To czysta zręcznościówka, z bonusami i power-upami, z kamerą pokazującą boisko z boku. Grafika jest jednak nienajlepsza, choć animacja szybka. **[6/10]**

CT Special Forces 2 Back to Hell

▷ Do tej pory pierwsza część CT Special Forces to najlepszy odpowiednik Metal Sluga na kieszonkowca Nintendo. Do tej pory, bo gra, z którą miałem przyjemność spędzić kilka godzin podczas podróży pociągiem z miejsca wspina się na szczyt. Ponownie gracz kieruje kolejnymi żołnierzami ze specjalnego oddziału antyterrorystycznego, walczącymi z przeważającymi siłami nieprzyjaciela. I ponownie autorzy zmiksowali kilka gatunków w jednej, niezwykle satysfakcjonującej i udanej pozycji. Oprócz standardowego zasuwania komandosem w prawo (bądź po labityntach) jest także klasyczny shooter z lecącym do góry śmigłowcem (strzelanie do nadlatujacych wrogówi, rzucanie bomb na czołgi), tryb snajperski (celowniczek), a nawet zbieranie zakładników zrobione identycznie jak w starym Defenderze (czyli - widok z boku)! Na końcu misji zawsze czeka fachowy boss, są nowe bronie... Do tego dodajcie znakomitą grafikę, piękną animację i doskonały dźwięk. I jeszcze jedna sprawa – pierwsza część gry była strasznie trudna, co niektórych mogło odrzucić. Kontynuacja jest znacznie łatwiejsza, co nie znaczy, że banalnie prosta.

Krótko mówiąc – bombowa gierka. Szkoda tylko, że są hasła.

■ *Wydawca:* LSP
■ *Producent:* LSP
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.9

Sega Arcade Gallery

▷ Kolejna licencja Segi kupiona przez THQ. Po nędznym Crazy Taxi i świetnym Jet Grind Radio tym razem wracamy w zamierzchłą przeszłość, gdy w naszych domach stały śliczne ZX-Spectrum lub Commodore 64, a i tak śmigało się pograć na automatach do budy bądź na dworzec, bo o perfekcyjnej konwersji nie można było nawet marzyć. Zestaw składa się z czterech pozycji: Outrun, Space Harrier, Afterburner i Super Hang-On i równie dobrze mógłby nazywać się „Pierwsze dzieła Yu Suzkiego", bowiem to on firmuje te pozycje.

Już od pierwszej chwili widać, że gry na GBA przeniesiono doskonale, a przy tym zachowano charakter pierwowzorów. Płynna animacja, radosna i kolorowa grafika, a także oryginalna muzyka wycisną łezkę z oka każdego fana starej szkoły. Oczywiście – na GBA robi się już ładniejsze i bardziej zaawansowane rzeczy, ale te gry niosą ze sobą ogromny ładunek miodu i grywalności.

Najmniej zestarzał się Outrun; to wciąż świetne i bardzo szybkie wyścigi samochodowe (z blondyną na miejscu pasażera). W Space Harrier lecimy przed siebie z wielką spluwą, prując do Obcych. Podobnie w Afterburner, tyle, że tam zasiadamy za sterami samolotu. Został jeszcze Hang-On, czyli motocykle. W sumie – miły zestawik.

■ *Wydawca:* THQ
■ *Producent:* Bits
■ *Liczba graczy:* 1

7.9

Iridion II

▷ Zapomnijcie o pierwszej części Iridiona, dopiero w kontynuacji widać, jak rozwinęli skrzydła chłopcy z Shin'en. Przede wszystkim całkowicie zmieniła się perspektywa, z której oglądamy akcję. Zamiast średnio wygodnego widoku zza pojazdu, kamera pokazuje teraz widok nieco ukośnie z góry. Wszystkie pojazdy, zanim zrobiono z nich sprite'y zostały ślicznie wyrenderowane i na maleńkim ekranie prezentują się wyśmienicie.

A zatem: stateczek, długi tunel/korytarz i hordy najeźdźców. Do tego naturalnie kilka rodzajów broni przełączanych w locie. Można strzelać na boki, puścić odbijającą się od ścian wiązkę laserową, czy przywalić z bomby. Do statku doczepiają się satelitki, zwiększające siłę rażenia. Przeciwników jest sporo, do tego trzeba omijać elementy scenografii. Poziomy zaprojektowano ze smakiem i z wyczuciem tematu, choć po jakimś czasie wszystko zaczyna wyglądać tak samo.

Grafika, jak już pisałem – doskonała.

Podobnie jest z muzyką i przywodzi na myśl najlepsze czasy Amigi i wszelkich trackerów, na których domorośli artyści potrafili wyczyniać prawdziwe cuda.

Iridion II to wymagająca pozycja i z przyjemnością rekomenduję ją fanom shooterów.

■ *Wydawca:* Majesco
■ *Producent:* Shin'en
■ *Liczba graczy:* 1

7.0

Lufia: The Ruins of Lore

▷ Wygląda na to, że GBA jest ostatnim systemem na którym można pograć w nowe japońskie dwuwymiarowe erpegi. Jeśli więc kochaliście takiego Suikodena (i dalej go kochacie), nie odmawiajcie sobie przyjemności zapoznania się z Lufią. Najbardziej klasyczny z możliwych scenariusz: „młody chłopak ratuje królestwo i zostaje bohaterem" doskonale sprawdza się w przypadku tej pozycji. A jeśli od momentu, w którym ujrzycie charakterystyczne dymki z kwestiami postaci, czy symulację uczuć i zachowań przez śmieszne ikonki, to niech mnie kule biją, jeśli nie poczujecie się jak w domu.

Zaczynasz w wiosce jako leszczyk. Po jakimś czasie budujesz drużynę, dopalasz statystyki, przydzielasz postaciom klasy, a wszystko to oczywiście podczas Wielkiej Przygody. Jest nawet generowana losowo specjalna jaskinia, w której można nabijać punkty doświadczenia. Jedyną rysą na nieskazitelnej tafli jest walka – trwa za długo i jest pozbawiona fajerwerków z Golden Sun, przez co może się nudzić. Dziwne wydaje się także pozbawianie gracza kontroli nad wychowywanymi i wcielanymi do drużyny potworami podczas walk (a tak, akcent Pokemonowy).

Z drugiej strony jest piękna, ręcznie rysowana grafika i muzyka, która długo pozostaje w pamięci.

■ *Wydawca:* Vicendi
■ *Producent:* Atlus
■ *Liczba graczy:* 1

8.0

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i pochodne...

Wielkie Joł! Mam powód, żeby być tu znowu. To, środkowym palcem pozdrowić wrogów. Kolejny odcinek gangsterskiej opowieści przed Wami. A w nim druga część opisu do rampage, listy, screens bonanza, kuloodporny Sabre i Mały Konkurs Na.... [originalgangsta@wp.pl, qoora1@wp.pl]

GTA: VICE CITY Rampage trwa!

11. CEL MISJI: zabić 25 członków gangu
BROŃ: MP5
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Rampage znajduje się przy budynku leżącym dokładnie przy wjeździe ze Starfish Island na wschodnią wyspę. Przy bramie, po prawej stronie, zobaczycie schody. Po nich dostańcie się do basenu leżącego obok sporego budynku.
WSKAZÓWKI: MP5 to broń szybkostrzelna, ale o średniej mocy i zasięgu. Aby zabić delikwenta nie wystarczy jeden strzał, potrzebna będzie dość długa seria. Dlatego, zamiast lockować się na poszczególnych wrogach, czasami lepiej jest podejść do grupki gangsterów i pruć do nich seriami bez dokładnego celowania. Ja używałem tutaj lockowania na poszczególnych przeciwnikach dopiero, kiedy do zakończenia misji zostało mi pięciu, czy sześciu gangoli. Dzięki tej metodzie, kiedy zakończyłem zadanie miałem jeszcze zapas około 20 sekund.

12. CEL MISJI: zniszczyć 10 pojazdów
BROŃ: Rocket Launcher
POZIOM TRUDNOŚCI: trudna
LOKACJA: Vice Port
Ten rampage znajduje się na południowy zachód od portu na West Island, w jednej z trzech małych chatek stojących na morzu. Aby się tam dostać nie obejdzie się więc bez łodzi lub helikoptera.
WSKAZÓWKI: Pierwsza misja, która stawia przed graczem prawdziwe wyzwanie. Jeśli dostaliście się do rampage'a na pokładzie łódki Waszym celem będą jedynie inne łajby. Od razu ostrzegam, że w tym rejonie nie ma ich zbyt wiele i ten sposób wykonania zadania nastręcza sporo trudności. Dlatego zdecydowałem się użyć śmigłowca, którym wróciłem na stały ląd, zaraz po zgarnięciu ikonki. Na wyspie zadanie było o wiele prostsze, gdyż w centrum miasta nigdy nie brakuje samochodów do rozwałki. Pamiętajcie jednak, żeby stanąć na jakimś podwyższeniu zanim oddacie pierwszy strzał. W przeciwnym razie wzorowi obywatele, policja i członkowie gangów będą wchodzić Wam prosto pod lufę, skutecznie utrudniając wykonanie misji!

13. CEL MISJI: zabić 35 członków gangu
BROŃ: samochód i uzi
POZIOM TRUDNOŚCI: trudna
LOKACJA: Vice Point
Rampage znajdziesz bardzo blisko dzielnicy Leaf Links, w okrągłej alejce wcinającej się w morze tuż obok małego nabrzeża z jedną łodzią.
WSKAZÓWKI: Zawsze lubiłem misje drive – by, ale ta o mało nie doprowadziła mnie do szału. Najwięcej gangoli spaceruje właśnie w krętej i wąskiej alejce, gdzie lewitowała ikona rampage'a. Jeśli opuścicie ten rejon, możliwe że nie napotkacie odpowiedniej liczby wrogów do odstrzału. Jeżeli natomiast podejmiecie wyzwanie i rozpoczniecie rzeź w alejce, możecie być pewni, że prędzej czy później, albo gliny albo gangierzy wywleką Tommy'ego z wózka i sprawią mu konkretny łomot. Przede wszystkim zaopatrzcie się w solidny samochód, proponuję Patriota albo BF Injection i dopiero wtedy rozpocznijcie masakrę. Starajcie się jeździć wzdłuż alejki i koście wszystkich policjantów, jacy wejdą Wam w drogę. Niestety, jest to konieczne, gdyż inaczej nie uda się uniknąć aresztowania. To chyba tyle na ten temat. Na pocieszenie dodam, że ja przeszedłem tę misje dopiero za 6 razem (sic!). Wiem, wiem OG! Jestem lama?

14. CEL MISJI: zabić 20 członków gangu
BROŃ: piła spalinowa
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Vice Point
Na granicy Vice Point i Leaf Links znajduje się małe nabrzeże, przy którym stoi niewielka łódź. Tam unosi się rampage.
WSKAZÓWKI: No cóż, działajcie podobnie jak w przypadku poprzedniego rampage'a z piłą. Jedynym problemem są policjanci sumiennie patrolujący te rejony. Biegajcie sobie po okolicy z wduszonym „kółkiem" i atakujcie większe grupki gangoli, a sukces jest zapewniony. Tutaj wszystkie inne strategie są zbędne, no bo ile finezji może być w zabawie z piłą?

15. CEL MISJI: zabić 35 członków gangu
BROŃ: M4
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Vice Point
Znajdźcie ogromne centrum handlowe (North Point Mall) na północnym końcu East Island. Przy jednym z jego wschodnich wejść lewituje rampage.
WSKAZÓWKI: Chwila odpoczynku! Dzierżąc M4 w dłoniach możemy czuć się panami w mieście. Problemów nie powinno być, a jeśli co niektórzy gangole odważą się na atak, należy wbiec za murek NP Mall i strzelając do przeciwników. Wrogowie są tak głupi, że zamiast obiec przeszkodę dookoła, będą wchodzić w murek starając się dostać Tommy'ego za wszelką cenę.

16. CEL MISJI: zabić 30 członków gangu
BROŃ: Rocket Launcher
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo łatwa
LOKACJA: Vice Point
Ikonkę znajduje się wewnątrz North Point Mall. Rampage lewituje nad kwietnikiem na drugim piętrze, zaraz przy sklepie muzycznym Vinyl Countdown.
WSKAZÓWKI: Fajna, bezstresowa i prostacka misja. Stajemy sobie na klombie, na którym nikt nas nie dosięgnie, a następnie rozpoczynamy III Wojnę Światową. Chłopków jest w okolicy mnóstwo, a nawet jeśli na chwilę gdzieś znikną, to wiecie co robić. Pokręćcie się przez chwilę w miejscu, a nowe zastępy gangsterów przybędą jak na zawołanie!

17. CEL MISJI: zabić 30 członków gangu
BROŃ: samochód i uzi
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Vice Point
Dojedźcie na sam koniec North Point Mall, po jego wschodniej stronie. Jeśli spojrzycie w prawo, powinniście zobaczyć spory budynek z podjazdami po obu stronach, a na chodniku przed blokiem zaparkowany samochód (Perennial). Wbiegnijcie po podjeździe za budynek, a natkniecie się na kolejną ikonę.
WSKAZÓWKI: Uff, tym razem drive – by jest o wiele prostsze niż w misji trzynastej. A jest tak dlatego, gdyż teraz nasze pole manewru jest o wiele większe. Zamiast wąskiej alejki mamy szerokie ulice przy centrum handlowym, a na nich dziesiątki gotowych na śmierć gangsterów. Cztery kursy ulicą powinny wystarczyć do zaliczenia zadania. Tutaj nawet nie potrzeba silnego wozu. Ja użyłem Perenniala i dzięki znikomej aktywności glin oraz dziesiątków spacerujących gangsterów już za pierwszym razem pomyślnie ukończyłem misję!

18. CEL MISJI: przejechać 35 członków gangu
BROŃ: samochód
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Starfish Island
Wjeżdżając na Starfish Island z West Island zwróćcie uwagę na domek po lewej stronie, zaraz przy bramie wjazdowej na wyspę. Na podwórzu stoi zaparkowany czerwony „mesio", a przy nim unosi się ikona z czachą.
WSKAZÓWKI: Niech o znikomym poziomie trudności tej misji świadczy fakt, że udało mi się ją zaliczyć za kierownicą ambulansu, a więc niezbyt zwrotnego i szybkiego pojazdu. Zanim zgarniecie rampage'a, przygotujcie sobie jakiś wózek, a następnie rozpocznijcie Carmageddon! Gangsterów jest w okolicy wielu, ale jak na złość, zazwyczaj stoją pod latarniami (male biatches?). Uważajcie więc, aby nie zniszczyć swego pojazdu, bo o drugi na Starfish Island bywa ciężko. Aha, rozjeżdżajcie też natrętnych policjantów, gdyż w przeciwnym razie istnieje duże prawdopodobieństwo, że wyciągną Tommy'ego z samochodu i najzwyczajniej w świecie aresztują!

19. CEL MISJI: zabić 35 członków gangu
BROŃ: granaty
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Vice Port
Niedaleko lotniska i dosłownie kilkadziesiąt metrów od Sunshine Autos stoi duży, różowy budynek z szyldem Hooker Inn Express. Za nim ukryła się ikona śmierci.
WSKAZÓWKI: Misje z granatami zawsze stanowiły moją piętę achillesową. Na szczęście w VC nie są tak upierdliwe, jak W GTA3. Zaraz przy drodze czeka kilka grupek gangoli. Taktyka jest następująca: podbiegamy do najbliższej bandy, rzucamy granat i nie czekając na eksplozję kierujemy się ku następnym gangsterom. Wbrew temu, co radziłem w przypadku takich misji w GTA3, tutaj nie opłaca się ciskać granatami z dużej odległości. Albo nie sięgną celu, albo wybuchną w powietrzu. Podchodźcie na odległość kilku metrów i lekko rzucajcie granaciki pod same nogi przeciwników.

20. CEL MISJI: zniszczyć 10 pojazdów
BROŃ: Rocket Launcher
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Vice Port
Ikona znajduje się pomiędzy skrzyniami na

MAŁY KONKURS NA...

Kiedy ostatnio byłem w redakcji, Marcellus z uśmiechem na twarzy podrzucił mi (in your face!) kilka kaset z Waszymi gangsterskimi wyczynami, także MKN w końcu rusza na dobre. W tym odcinku GP rozdałem dwie nagrody!

Mirosław Kulik przysłał kasetę z prawdziwymi cyrkowymi popisami. Najpierw udowodnił, że jest mistrzem weelie. Jeździł na krosie po lotnisku na tylnym kole przez 22392 sekundy, co daje ponad sześć godzin! W tym czasie pokonał 336877,28 metrów, czyli ponad trzysta kilometrów. Wszystko pięknie udokumentowane na taśmie VHS. Potem pokazał, jak należy latać samolotem do góry płozami, latać helikopterem w bok oraz bardzo szybko jeździć na motorze. Szkoda tylko, że wszystko nagrane na użytej raz kasecie, co zaowocowało bardzo słabą jakością nagrania. Ale co tam. Dostaniesz od nas grę na PS2!

Łukasz Kwas podesłał nam kasetę ze swoim wyczynem w demie The Getaway dołączonym do 49 numeru Neo Plus. Mianowicie udokumentował znalezioną „dziurę" w kodzie dema. Jak wiadomo jest ono dość krótkie i nie można sobie pojeździć po całym Londynie. Ale dzięki Łukaszowi będziecie teraz mogli pokonać te ograniczenie. Oto, co należy wykonać.
1. Jedź za czerwonym Jaguarem cały czas, jak należy.
2. W pobliżu fabryki (długa prosta, kierunkowskazy są wyłączone), skręć w pierwszą w lewo (ulica jednokierunkowa) kilka metrów za budką telefoniczną.
3. Zatrzymaj się na parkingu po lewej (nie wysiadaj z auta). Poczekaj, aż usłyszysz „dzwonki" sygnalizujące zbliżający się koniec czasu.
4. Gdy usłyszysz ciągły dźwięk poczekaj pięć sekund i skręć w uliczkę w prawo. Ujrzysz Jaguara, a gra cofnie Cię do początku.
5. Po ponownym rozpoczęciu zabawy Jaguar ruszy, ale po chwili zatrzyma się. Podjedź i przesiądź się do niego (jest pusty). Da się przez piętnaście minut jeździć po praktycznie całym mieście (niektóre ulice są zablokowane przez policję)!
Jeżeli zmienisz samochód i zbytnio oddalisz się od Jaguara, usłyszysz dzwonki i gra się skończy. Na szczęście odległość, na jaką możesz odjechać jest dość spora.

Dzięki Ci bardzo! Nadal gracie w to demo? To teraz możecie jeszcze lepiej poznać Londyn. A Łukasz dostanie od nas stalowy Press Kit do The Getaway! Czekaj na przesyłkę.

■ Gangsta's Paradise powstaje we współpracy z _ZAIBATSU - najlepszym polskim serwisem internetowym o serii GTA. Znajdziecie go pod adresem: http://gta.pl

jednym z dokujących w porcie statków (ten, na którym jest najwięcej dźwigów).
WSKAZÓWKI: Jeśli tylko nie zabraknie samochodów do demolki, to na pewno misja zakończy się po Waszej myśli. Proponuję nie wybiegać na ulicę, a stanąć jedynie na trapie, który zobaczycie zaraz przy rampage'u. Stamtąd będziecie mieli dobry widok na ulicę i przejeżdżające samochody. Po drugiej stronie ulicy, przy budynku stoi Linerunner. No to jeden wózek już z głowy. Zaś po lewej stronie czeka van, zaparkowany przy ścianie. Pomimo sporej odległości rakieta łatwa go dosięgnie. Zostało już tylko osiem wozów. No cóż, teraz wszystko zależy od szczęścia. Jeśli samochody będą regularnie wyjeżdżać z portu, to nie ma się o co martwić. Jeżeli natomiast mamy pecha, to trzeba będzie szybko rozwalić paru przechodniów (najlepiej gliniarzy). Wówczas nadjeżdżające wozy policyjne dostarczą materiału do przeróbki na złom.

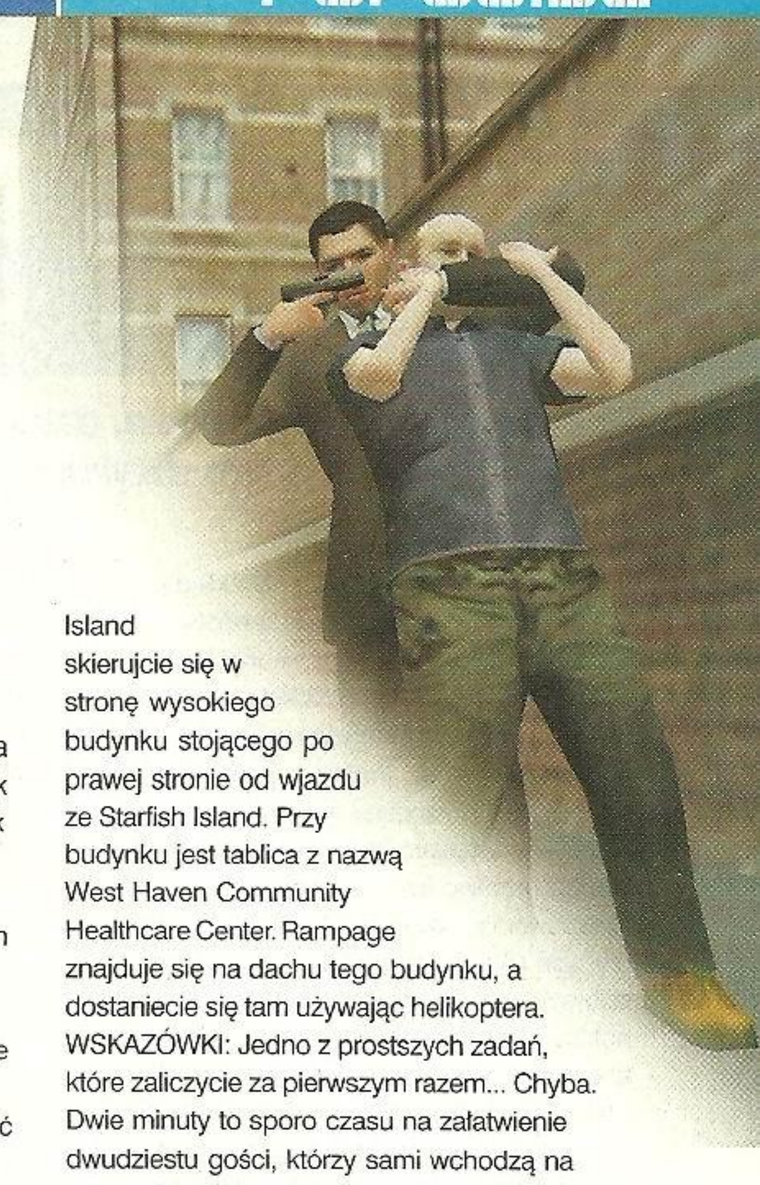
21. CEL MISJI: zabić 25 członków gangu
BROŃ: Spaz12 - Shotgun
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Escobar International
Ikona rampage'a lewituje wewnątrz ogromnej hali lotniska.
WSKAZÓWKI: Słowa są zbędne w przypadku Spaz Shotguna. Ta podręczna armata likwiduje gangsterów z szybkością godną podziwu! Znowu umiejętność szybkiego wciskania „kółka" i lockowania broni na wrogach okażą się nieocenione.

22. CEL MISJI: zniszczyć 12 pojazdów
BROŃ: Rocket Launcher
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Escobar International
Przed halą lotniska stoi duży billboard Surf VC. Nie jest to jednak jakaś zwykła reklama, ale rampa do wykonania Unique Jump. W ten sposób dostaniecie się na dach terminalu i tam znajdziecie rampage'a.
WSKAZÓWKI: Żadna filozofia, naprawdę. Stajecie na samiutkim brzegu dachu i naparzacie w przejeżdżające wózki! Jeśli zabraknie samochodów nie obawiajcie się posłać rakiety w stronę przechodniów! Po takim zabiegu możecie być pewni, że już za chwilę pod halę podjadą karetki pogotowia!

23. CEL MISJI: zniszczyć 15 pojazdów
BROŃ: Minigun (yeah, babe!!!)
POZIOM TRUDNOŚCI: trudna
LOKACJA: Escobar International
Ikonę znajdziecie przy krzakach niedaleko bazy wojskowej. Po drugiej stronie ulicy na ścianie zauważycie długi rząd billboardów.
WSKAZÓWKI: Wydawać by się mogło, że z Minigunem w dłoniach żadna misja nie jest trudna. Rzeczywistość jest jednak zgoła inna. Potężny karabin poważnie spowalnia Tommy'ego, co bardzo ogranicza nam pole manewru. W zasadzie możemy tylko stać i pruć do wszystkiego co się rusza. Niestety, wówczas gangsterzy i policjanci nie będą musieli się zbytnio wysilać, aby skopać nam tyłek. Mój sposób jest taki. Zanim zgarniecie rampaga, postawcie jakiś wózek w poprzek drogi. Dzięki temu utworzy się mały korek uliczny, który powinien zatrzymać jakieś 6 – 7 samochodów. Teraz stańcie w bezpiecznej odległości i otwórzcie ogień. OK, przypuśćmy, że siedem wózków mamy już z głowy. Następnie proponuję zająć pozycję przy jakimś drzewku tak, aby nadjeżdżające samochody policji nie mogły Was staranować. Stamtąd częstujcie ołowiem kawalerię na sygnałach i każdy inny wózek, jaki znajdzie się w zasięgu Miniguna. Życzę powodzenia!

24. CEL MISJI: zabić 20 członków gangu
BROŃ: Ruger
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Little Havana
Od Sunshine Autos jedźcie drogą na północ. Na granicy Escobar International i Little Havana jest mała alejka po lewej stronie i niski budynek ze schodami prowadzącymi na dach. Znaczek lewituje na dachu tegoż budynku.
WSKAZÓWKI: Kaszka z mleczkiem. Wystarczy stać w miejscu i miarowo ostrzeliwać stojących w pobliżu gangsterów. Nawet się nie spostrzeżecie, kiedy misja zakończy się sukcesem! Ani policja, ani nawet sami gangole nie wykazują zbyt dużego zainteresowania Tommym, toteż szybko powinniście się uporać z tym zadaniem.

25. CEL MISJI: zabić 20 członków gangu
BROŃ: Sniper Rifle
POZIOM TRUDNOSCI: bardzo łatwa
LOKACJA: Little Havana
Wjeżdżając na zachodnią wyspę ze Starfish Island skierujcie się w stronę wysokiego budynku stojącego po prawej stronie od wjazdu ze Starfish Island. Przy budynku jest tablica z nazwą West Haven Community Healthcare Center. Rampage znajduje się na dachu tego budynku, a dostaniecie się tam używając helikoptera.
WSKAZÓWKI: Jedno z prostszych zadań, które zaliczycie za pierwszym razem... Chyba. Dwie minuty to sporo czasu na załatwienie dwudziestu gości, którzy sami wchodzą na celownik! Uważajcie, aby nie spaść z dachu, a wszystko pójdzie jak po maśle. Tradycyjnie już, jeśli zabraknie celów na ulicy odwróćcie się na chwilę, po czym znowu skierujcie lufę swej broni na drogę. Nowi gangsterzy czekają na swoją kolejkę, hehehe.



POCZTÓWKI Z VICE CITY

Najciekawsze, najbardziej zwariowane obrazki ściągnięte z GTA: VC.

Jeździec bez głowy
Nawiedzony kierowca bez głowy?! Słyszałem tylko o jeźdźcu bez głowy... Czyżby historia miała się powtórzyć w Vice City?
Temp_user

Szczęki
TRenzo zauważył dość ciekawe zjawisko. W wodach Vice City pojawił się Rekin Ludojad. Jakie szczęście, że gangol stoi na łodzi Jednak do akcji wkroczy Capsel...

Rybcia
Oto, jak przygotować posiłek dla całej rodziny. Wystarczy duży rekin (?) i piła spalinowa. Na plasterki... A Capslem, który podesłał tą fotkę powinni zająć się Zieloni.

Krwiożercze drzwi
Oto, co może spotkać każdego, kiedy krwiożercze drzwi wyrwą się spod kontroli. Tym razem trafiło na policjanta, ale pamiętajcie – to mógł być każdy z nas!

Party
Rozróby w mieście. Tak piękne wybuchy, gdzie kupa samochodów lata na wysokościach zazwyczaj przeznaczonych dla awionetek nie zdarzają się często.

GTA: VICE CITY Nasi Informatorzy

TEMAT: DUNDEE I INNE
AUTOR: KONRAD PATEREK
Witajcie gangsterzy!! Odszukałem w Vice City kilka ciekawych rzeczy.
1. Na terenie lotniska znajduję się plakat z napisem "Come to Dundee". Cóż w tym jest takiego ciekawego? Otóż jeden z twórców gry pochodzi z Dundee.
2. Po dokach jeździ van z napisem R.S&L.Bows. Family Butchers ("You can't beat our meat"). Ten napis pojawił się także w GTA2... Przy "ruskiej fabryce mięsa"!
3. W Vice City i w GTA3, znajdują się dwie bardzo podobne reklamy filmów. "Up a dark alley" w GTA3 i "Knife after dark" w Vice City.

TEMAT: FONTANNA
AUTOR: ALEX SOWA
W Vice City odkryłem coś niezwykłego. Pewnego razu wziąłem Banshee i pojechałem do Ocean Beach. Zatrzymałem się przy fontannie i wskoczyłem do wody. Ku memu zdziwieniu nie utonąłem! Położyłem konsolę na podłodze i obserwowałem, co się stanie. Cały czas opadałem na dno i po chwili znów znalazłem się przy fontannie.
Takich miejsc w Vice City jest o wiele więcej. W następnym numerze postaramy się pokazać Wam jedno z nich.

TEMAT: KULOODPORNY SABRE
AUTOR: SZMAL (GTA.PL)
W Grand Theft Auto: Vice City jest niestety mało wozów kuloodpornych, lub o innych specjalnych właściwościach. Dlatego każdy z nich jest tak cenny. Oto opis, jak zdobyć najlepszy z nich: kuloodporny, ognioodporny i bardzo szybki Sabre Turbo. Rozpocznij misję „The Driver", do której dostęp masz podczas wykonywania zleceń dla klubu „The Malibu". Wykonaj pierwsze dwie misje (nie są zbyt skomplikowane), zaopatrz się w snajperkę PSG-1 i rozpocznij „The Driver". Po wstawce gra 'wrzuci cię' do Sentinela i rozpocznie się wyścig. Ty tymczasem nie jedź za Hilarym, tylko odbij na północ i po tym zygzaku stań sobie ze snajperką. Od biedy można zastawić drogę innymi samochodami, co ułatwi ci strzelanie jakbyś nie trafił w pierwszych próbach – Hilary wbije się w te wozy, a ty będziesz miał czystą pozycję strzelecką. Hilary do miejsca, w którym stoi dojedzie w około 2:10. Więc od drugiej minuty wyścigu wystaw sobie snajperkę i celuj na koniec drogi. Gdy tylko zauważysz jego (jeszcze) piękny czerwony samochód – strzelaj w miejsce kierowcy. Jeśli dobrze celowałeś zobaczysz komunikat „Hilary is Dead" oraz napis „Mission Failed!" – wóz jest Twój i raczej Ci nie ucieknie. Gdy auto się zatrzyma – wsiadaj i już jest Twoje! Samochód, jak już wspomniałem jest bardzo cenny i TYLKO kuloodporny i ognioodporny! Gdy wpadniesz na czołg, dachujesz lub dostaniesz bazooką/granatem – po prostu go stracisz!

TEMAT: INWAZJA DEVILA
AUTOR: Devil
1. LATANIE
Jak wszyscy pewnie wiedzą, w VC helikoptery i samoloty mają ograniczony pułap, na jaki mogą się wzbić. Można to ominąć wsiadając do czołgu i wpisując "Dodo cheat". Dzięki temu podobnie jak w GTA3 możemy latać czołgiem przez obrócenie lufy w stronę "kineskopu" i miarowe strzelanie. Wówczas możemy wzbić się na wysokość, jaką tylko sobie wymarzymy. Polecam polatać trochę wokół stadionu i wzbić się na jego trzykrotną wysokość. Jeśli będziemy mieć jakieś cztery gwiazdki to w powietrzu będą na nas wyskakiwać samochody swatów i policji! Możemy też wbić się na tej wysokości w niewidzialną ścianę! Hehe, fajny błąd.

2. JAZDA PO ŚCIANIE
Mam coś z GTA: VC - kolejna wersja jeżdżenia po ścianach, tym razem na lotnisku. Przy wjeździe do podziemnych przejazdów pod lotniskiem jest ściana, która wyrasta i staje się coraz bardziej pionowa. Teraz my wjeżdżamy na nią, gdy jeszcze jest lekko nachylona i zaczynamy po niej jechać. Gdy ściana będzie już pionowa my będziemy się nadal po niej poruszać i będziemy mogli zakręcać!! Jeszcze w GTA3 na moście łączącym Stauton i Shoreside możemy zatopić się w moście. Jak to zrobić? Proste – wystarczy, że gdy most się podniesie my wyjedziemy na skraj tak, aby przednie opony samochodu wisiały w powietrzu, gdy most będzie opuszczany to automatycznie wgniecie nasz samochód w most. Hehe, zamuruje Was.

3. RADIO
Yo! Ostatnio znów odpaliłem GTA3 i słucham sobie radia, którego nazwa składa się z dwóch członów FLASH i BACK (kojarzycie?), a tam nawija "didżejka" Toni ("the hottest thing in Vice City"). Hehe, przeniosła się z VC do LC i dalej pracuje w radiu, na dodatek pod tą samą nazwą! Inny trik ze stacjami radiowymi. Tym razem i w VC i w LC dzieje się tak, że gdy wsiądziemy do tego samego modelu samochodu którym jechaliśmy wcześniej (chodzi oto, że np jedziemy Stalionem i kradniemy innego Stalliona) to będzie w nim "grało"' radio z ustawioną tą samą stacją!

4. FALOWANIE I SPADANIE
Na Starfish Island mamy rezydencję, right? A w tej rezydencji mamy garaż , czyż nie? No to teraz bierzemy "motór" PCJ 600 i rozpędzamy się z trawnika tak, aby wjechać w klapę garażu, lecz nie możemy tego robić prostopadle do garażu gdyż wtedy nasz motor zostanie wybity w górę przez krawężnik i stracimy prędkość. Gdy już będziemy zaraz przy klapie to podnosimy przednie koło do góry i
a) Zostajemy przez klapę wybici wyyyysoko w górę...
b) Nasz motor po otwarciu się klapy zatapia się w niej, a my spadamy...
c) Pojawiamy się na otwartej klapie garażu ...
To tyle... miłych prób!

5. LOGOSY
Drążymy temat znaczków Rockstar. No więc tak. Można je znaleźć na samolocie na lotnisku Escobar (nie na głównych pasach, lecz "na parkingu" naprzeciw "portalu"), na Hotring Racer, Bloodring Racer, na ubranku sprzedawcy w Ammu-nation oraz na ścianie "kanału" w Little Haiti... huh, dużo tego!

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Jak się pewnie domyślacie, dział jest kontynuacją idei zawartej w artykule „Nowa Zajavka", który został przez Was bardzo ciepło przyjęty. Bardzo dziękuję za wszystkie listy i zapraszam. [originalgangsta@wp.pl]

Moje refleksje

Jak zwykle nie odmówiłem sobie kilku refleksji na temat rynku przenośnych konsolek i telefonów. Jak za chwilę przekonacie się czytając newsy, nie tylko Nokia poszła po rozum do głowy i zaczyna mocno inwestować w rynek gier. Wielu innych producentów słuchawek i przenośnych komputerów niebawem wypuści swoje „konsolki", dzięki którym możliwe będzie bardzo wiele. Rozmawianie, robienie fotek, przeglądanie różnych plików, szperanie po Internecie, odbieranie maili, czytanie e-booków, robienie notatek, zapisywanie ważnych rzeczy w terminarzu. Jeśli rozejrzycie się, wiele terminali pozwala na takie rzeczy. Telefony przestaną przypominać prostokątne pudełeczka z kilkoma przyciskami i małym ekranikiem. Aby sensownie grać będą musiały przejść transformację do czegoś na podobieństwo N-Gage. Inne urządzenia, jak palmy nie muszą być specjalnie adaptowane do gier, a kilka firm ma takie zamiary. Myślę, że za kilka lat rynek urządzeń przenośnych połączy się w jedną nieodróżnialną masę, gdzie kupując jedno cacko dostaniemy z nim wszystko – rozmowy, Internet, gry... Nie będzie już konsolek albo telefonów. To będą przenośne set-top boxy. PlayBoy będzie właśnie czymś takim. Idąc dalej tym tropem, jeśli takie urządzenia zdobędą popularność to wielce prawdopodobne, że z następcy GameBoya zadzwonimy do kumpla. Niemożliwe? Nigdy nie mówcie nigdy.

Konkurencja dla N-Gage?

Firmy Sprint i Samsung wspólnie przygotowują „PCS Game Pad" przeznaczony dla telefonu Samsung A600. Jak sama nazwa wskazuje będzie to pad podłączany do telefonu. Albo wręcz odwrotnie. Oprócz tego podłączymy do niego kabel ładowarki, aby uzupełnić energię.

Jak widzicie na załączonym obrazku, telefon to typowe „skrzydełka". Jak zatem otworzono ją o 360 stopni? Nie otworzono. Panel z ekranikiem obraca się wokół własnej osi i z powrotem składa, co powoduje, że kolorowy ekranik znajduje się na wierzchu. Było to pierwotnie zaprojektowane, aby ułatwić pstrykanie fotek, ale teraz przyda się także do gier.

Wyniki Gameloft oraz rynek...

O tej firmie produkującej gry na telefony wspomniałem już w artykule „Nowa Zajavka" w 55 numerze Neo Plus. To oni przenieśli Prince of Persia, Raymana 3 i Tom Clancy's: Splinter Cell na słuchawki. Ostatnio ogłosili informację o zyskach za pierwsze półrocze bieżącego roku. Firma zarobiła 3 miliony Euro. Przy czym znaczna część przychodu miała miejsce w ostatnich trzech miesięcy, co oznacza, że branża się rozwija. Dochód z gier na telefony stanowił około 74% sumy (Gameloft produkuje gry także na komputery przenośne). A jak mają się do tego przewidywania wielkich agencji? Jak przewiduje Research Room, rynek gier „bezprzewodowych" osiągnie w 2007r. wartość 36,5 mld Euro. Jeszcze rok temu ten segment rynku wart był tylko 496 mln Euro. Czyli jest to bardzo smaczny torcik, z którego teraz każdy będzie starał się urwać coś dla siebie.
Dlaczego? Dlatego, że nie podbite, rozwijające się rynki są łatwiejsze do zasiedlenia (mała konkurencja) i łatwiej ugruntować sobie na nich swoją pozycję. A wtedy już prosta droga do dominacji i wciąganiu profitów przez grubą rurkę.
Tak ogromny wzrost wartości tego rynku będzie spowodowany rosnącą popularnością gier „bezprzewodowych" oraz zwiększonym ruchem transmisji danych wywołanym aktywnością graczy sieciowych.

Siemens 3D

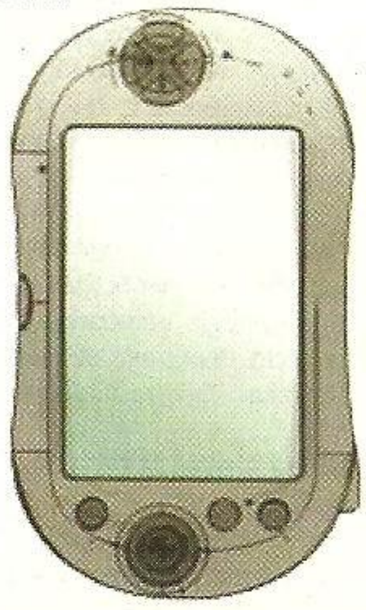
Korporacja zapowiedziała, że niedługo wprowadzi do swoich najnowszych słuchawek technologię ARM Swerve i3D Graphics. Umożliwi to tworzenie gier w środowisku 3D, także pod Javą, ponieważ technologia ta zawiera jej obsługę (JSR 184).

Nowa Java

Już niedługo w najnowszych telefonach Nokii zobaczymy Javę w wersji 2.0, po czym będzie ona wprowadzana do wszystkich nowych słuchawek. Co więcej, najwięksi giganci tego rynku - Motorola, Nokia, Siemens, Sony Ericsson wraz z Sun Microsystems (twórcy Javy) będą współpracować nad wprowadzeniem certyfikacji jakości aplikacji stworzonych w Javie. Oczywiście będzie on przyznawany aplikacjom, które przejdą określone testy. Program taki będzie oznaczony logo JAVA, gwarantującym wysoką jakość.

Zodiac

Tapwave - firma produkująca palmy postanowiła wydać przenośny mikrokomputer specjalnie dedykowany grom. Zodiac (wcześniej zwany Helix'em) wyjdzie w dwóch wersjach. Pierwsza z 32 MB pamięci będzie kosztowała 299$, czyli dokładnie tyle samo, co N-Gage. Druga z 128 MB o 100 dolarów więcej. Obie pojawią się na rynku już zimą tego roku. System operacyjny to znany (i lubiany) z rynku palmów - Palm OS 5.2.6 specjalnie doszlifowany przez Tapware. Na Zodiac'u nie tylko zagramy. Sprzęt będzie zdolny do wszystkiego, do czego są zdolne wszystkie inne palmy: odgrywania mp3 i filmów (AVI, MPEG 1, MPEG4, QuickTime itd.), wyświetlania fotek oraz odpalanie wszelkich innych aplikacji napisanych pod Palm OS, w tym gier. Tak więc już na starcie będziemy mogli zagrać w tysiące komercyjnych, jak i darmowych tytułów. Chyba, że Tapware wprowadzi jakieś ograniczenie, aby sprzedać więcej własnych produktów. Całość będzie napędzana przez popularny w takich urządzeniach procesor MX1 ARM9 (od Motoroli) oraz wyspecjalizowaną kartę graficzną wyprodukowaną przez ATI - akcelerator Imageon. Gry będą pisane pod Fathammer X-Forge 3D Game Engine (cokolwiek by to nie znaczyło). Poza tym aby ułatwić zabawę w multi projektanci wyposażyli to cudeńko w Bluetooth. Co jeszcze? Głośniki stereo („karta muzyczna" Yamaha, oraz wejście na słuchawki), modny ostatnio podwójny slot dla kart SD, MMC oraz innych rozszerzeń. Jednak jedną z najważniejszych rzeczy w konsolkach przenośnych, od której w dużej mierze zależy komfort gry to jakość ekraniku. Zastosowany w Zodiac będzie miał przekątną 3,8 cali i wyświetlał 65000 kolorów w rozdzielczości 320x480. Będzie można oglądać obraz zarówno w poziomie jak i w pionie obracając konsolkę. Co ciekawe urządzenie zostanie wyposażone w analogowy joystick oraz triggery na górze. Zodiac, jak większość palmów rozpozna również odręczne pismo. A co z baterią? Podobno wytrzyma ponad szesnaście godzin.
Tapware oferuje wsparcie dla wszystkich developerów, nawet tych niezależnych, oraz sam rozpocznie wydawanie gier. Podobno już ponad czterystu twórców zgłosiło chęć tworzenia oprogramowania oraz otrzymało SDK (Software Development Kit), w tym tacy giganci, jak Atari, Midway, Activision. Trochę to dziwne, ponieważ jak na razie Tapware nie pokazało nic oprócz krótkiego filmu. Ach, i były kilkusekundowe urywki z dwóch gier, które niekoniecznie muszą pochodzić z tej maszyny. A sam Zodiac też jest prezentowany wyłącznie jako render. Mało, prawda? Nie przeszkodziło to jednak kilku zachodnim serwisom okrzyknąć tej zabawki niemalże największym odkryciem XXI w. Niby oficjalnie zapowiedziano już Tony Hawk's Pro Skater 4, Doom II i Neverwinter Nights oraz wyciekły pierwsze screeny z Galactic Realms (pięknie wyglądającej strzelanki w przestrzeni kosmicznej), ale nadal podchodzę do tego wszystkiego nieco sceptycznie. Miejcie oczy szeroko otwarte - w następnym wydaniu opowiem Wam o kolejnych, drogich i bardzo fajnych zabawkach.



Nokia 3650

Została stworzona na platformie series 60, więc większość parametrów ma podobnych do N 7650. Aparat wyróżnia ciekawy wygląd oraz możliwości multimedialne. Ze względu na pierwsze poleciłbym go przede wszystkim kobietom, a patrząc na drugie – ludziom aktywnym potrzebującym stałego kontaktu z innymi.

■ **Charakterystyka:**
Ekran: 176x208 (duży i czytelny, 4097 kolorów)
Pamięć: wewnętrzna 4 MB, oraz standardowo karta 16 MB, ale można wsadzić nawet 128MB!
Wybór gier: ogromny, jest nawet Doom (ponad 1 MB)

■ **Inne:**
- kamera, taka sama, jak w N 7650 (640x480, nawet krótkie animacje)
- wbudowany zestaw głośnomówiący
- port podczerwieni, Bluetooth
- dzwonki polifoniczne
- multitasking, czyli przełączanie się między działającymi aplikacjami

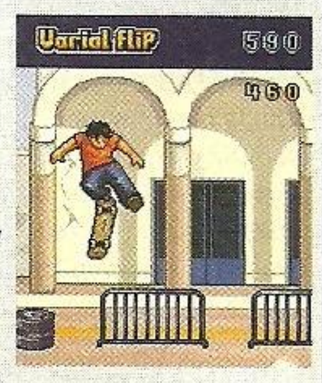
■ **Ciekawostki:**
Trzy aplikacje całkowicie zmieniające ten aparat. Pierwsza imituje pilot do telewizora, druga robi fotki, kiedy wykryje ruch przed obiektywem, a do tego odtwarzacz mp3 + słuchawki

■ **Plusy:** multimedialny kombajn!

■ **Minusy:** dla niektórych wygląd i klawiatura, bateria trzyma 4 dni, w obecnej chwili cena, co (dla niedomyślnych) wkrótce się zmieni

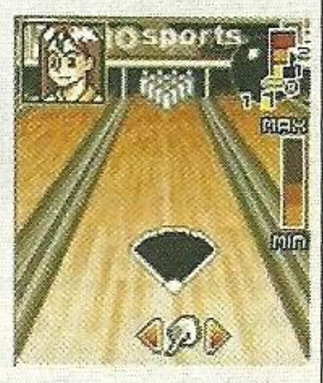
Gry, gry, gryyyy!

Skate & Slam



Kolejna po THPS4 gra z dechą w roli głównej. Tutaj zamiast half-pipe dostajemy trasę w poustawianymi skoczniami oraz różnymi innymi przeszkodami. Są dwa tryby – kariera i wolny przejazd. Pierwszy z nich jest bardzo dobrze poprowadzony i potrafi wciągnąć na godziny. Jest mnóstwo trików, wprowadzanych za pomocą trzech przycisków. Są graby, obroty, grindy a nawet kombinacje wykonywane z wyskoku z ziemi! Pojeździmy po dwóch trasach - San Francisco i Venice Beach, ale przy każdym przejeździe takie samo pozostanie tylko tło, ustawienie przeszkód będzie się zmieniało. Dodatkowym plusem jest to, że gra wczytuje się bardzo szybko.
Screen pochodzi z Nokii 7650, ale Skate & Slam zostało przeniesione również na Nokie 3650, 3410, 3510i i wszystkie wyższe modele tej firmy, oraz na Motorole T720, Siemens M50 i C55. Bardzo polecam tę produkcję, dla mnie przewyższa nawet samego Tony'ego 4.
Producent: Gameloft
Ocena: 9/10

Mobile Bowling



Prosta, ale wciągająca pozycja o graniu w kręgle. Do wyboru są trzy postacie różniące się statystykami. Aby poprawnie uderzyć najpierw należy wskazać kąt, a następnie siłę. Choć już po krótkim treningu da się bez problemu zdjąć wszystkie kręgle za jednym zamachem, to MB ma olbrzymi potencjał w postaci trybu dla dwóch, gdzie po kolejce wystarczy podać słuchawkę osobie, z którą gramy. Tu każdy błąd zostanie wykorzystany przez przeciwnika, a pod koniec rundy emocje sięgają zenitu. Co ciekawe MB stworzyło tylko dwóch japończyków, co świadczy o łatwości programowania w mobilnej Javie.
Producent: ngame
Ocena 7/10

Pacific Storm

Bardzo ładna strzelanka w realiach II Wojny Światowej z pseudo trójwymiarową grafiką. Samoloty są bardzo ładnie animowane, podobnie jest z otoczeniem. Ale jak to często bywa z takimi produkcjami nie mamy zbyt dużego pola manewru. Da się tylko latać na boki i strzelać z karabinu. Zabawy starczy na kilkanaście minut, może godzinę - potem się nudzi. A szkoda. Chciałbym zobaczyć naprawdę miodny tytuł z taką grafiką.
Producent: mBounce
Ocena 5/10

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1	Neo Plus 2	Neo Plus 3	Neo Plus 4
0001	0002	0003	0004
Dreamcast	PS2	Xbox	GameCube
0005	0006	0007	0008
Square	Final Fantasy	GTA III	Konami
0009	0010	0011	0012
MGS2	Pro Evolution	Namco	Tekken
0013	0014	0015	0016
HALO	PlayStation	Capcom	GameBoy
0017	0018	0019	0020
The Getaway	GT3 A-Spec	Hadouken	Lord of the Rings
0021	0022	0023	0024
Metal Slug	Neo Geo	Nintendo	Resident Evil
0025	0026	0027	0028
Ryu	Sega 1	Sega HC	Shoryuken
0029	0030	0031	0032
Silent Hill	Sonic	Zelda	Amiga
0033	0034	0035	0036
Arkanoid	Atari 1	Atari 2	Half-Life 1
0037	0038	0039	0040
Half-Life 2	Lara 1	Lara 2	MAME
0041	0042	0043	0044
Mario Bros	Metroid	Metal Gear	Mortal Kombat
0045	0046	0047	0048
Pac-Man 1	Pac-Man 2	Third Place	PSX
0049	0050	0051	0052
Quake III	Sonic 2	Streetfighters	Tenchu
0053	0054	0055	0056
Matrix	Star Wars	Bubble Bobble	Dino Crisis
0057	0058	0059	0060
Gran Turismo	Krusty :)	MGS	Poke Poke
0061	0062	0063	0064
PS2	PS2	Resident Evil	Resident Evil
0065	0066	0067	0068
Sega	Sinclair	Sonic	SSX
0069	0070	0071	0072
Tomb Raider	Space Invaders	Space Invaders	Space Raiders
0073	0074	0075	0076

Witam na ulicach cichego miasteczka. Dziś opis zagadek na poziomie Hard, a także warunków potrzebnych do zdobycia dodatkowych broni oraz trzech różnych zakończeń w Silent Hill 3. Zachęcam też fanów serii do udziału w konkursie - tylko sprawdźcie nagrody!!!

QOORA 1@WP.PL

ZAGADKI NA POZIOMIE HARD

1. MY BESTSELLERS

Pierwsza zagadka logiczna znajduje się w księgarni umiejscowionej na drugim piętrze centrum handlowego. O ile na poziomach Easy i Normal ułożenie książek we właściwym porządku jest banalne, o tyle na Hard to prawdziwy koszmar. Nie obędzie się bez dobrej znajomości języka angielskiego oraz pewnych informacji na temat dzieł Szekspira. Jednak jeśli dokładnie przestudiujecie kartkę wiszącą przy drzwiach, a do tego macie jakieś pojęcie o charakterze zagadek w SH, to po kilku godzinach (hehe) wszystko powinno być jasne.

Rozwiązanie: Informacje na kartce pozwalają ustalić kolejność ustawienia książek, gdyż pokrótce opisują treść dzieł Williama. Kolejność powinna być taka: 4, 1, 5, 2, 3, gdzie każda liczba odpowiada numerowi książki z antologii. Teraz znowu trzeba wczytać się w treść notatki, aby znaleźć dalsze wskazówki dotyczące głównie działań matematycznych. Oto jak powinniście postąpić: 4 mnożymy przez 2 i mamy 8, 1 mnożymy przez 3 i mamy 3, następnie całkowicie odrzucamy ostatnią trójkę i już mamy czterocyfrowy kod: 8352.

2. BROOKHAVEN HOSPITAL

Na drugim piętrze znajdziecie zamknięte drzwi, które prowadzą do długiego korytarza. Obok, na tablicy wisi wiersz będący kluczem do ich otwarcia. Piękny wiersz, należy dodać. Ale zagadka jest naprawdę trudna i na pewno nie rozwiążecie jej w dwadzieścia minut.

Rozwiązanie: Gdybym chciał dokładnie opisać logiczne rozwiązanie tej zagadki, musiałbym chyba poświęcić na to całe Silentarium. Powiem tylko, że najpierw trzeba wpaść na jedną, w sumie oczywistą, rzecz: klawiatura przy drzwiach reprezentuje ludzką twarz!

Jeśli nadal nie wiecie co robić, oto kod do drzwi: 4896.

3. ALTERNATE BROOKHAVEN HOSPITAL

Aby zdobyć Cremated Key należy otworzyć... piec krematoryjny. Wskazówki do otwarcia zamka znajdziecie na łóżkach oraz na piecu.

Rozwiązanie: Moim zdaniem to najłatwiejsza zagadka w grze na poziomie Hard. Sam nie wiem czemu, ale zabrała mi nie więcej niż pół godziny. Wskazówki są w miarę jasne, a jedyny problem może się pojawić przy przypisywaniu numerów ptakom. Jeśli nie możecie pokonać tej przeszkody, oto kod: 9271.

4. ALESSA'S ROOM

Ostatnia zagadka w grze jest najciekawsza ze wszystkich, z którymi mamy do czynienia w SH3.

Rozwiązanie: W lewym górnym rogu umieść kartę High Priestess, a w lewym dolnym rogu Hanged Man. Eye of Night powędruje na samą górę w środkowym rzędzie, a zaraz pod nim powinniście wsadzić kartę Fool. Jeszcze tylko Moon w środek prawego rzędu i drzwi otwarte!

BONUSOWA BROŃ

1. Beam Sabre – znajdziecie ją na końcu jednego z korytarzy w Shopping Mall. Świetlny miecz „udaje" klamkę przy drzwiach we wspomnianym korytarzu. Aby go zdobyć wystarczy przejść grę na dowolnym poziomie używając od czasu do czasu którejś z broni białych.

2. Infinite Sub Machine Gun – zaraz po wyjściu z łazienki przez okno na samym początku gry skierujcie się na koniec alejki. Na stercie śmieci znajdziecie karabin z nieograniczoną ilością amunicji. Aby go zdobyć, należy podobno zabić ostatniego bossa używając którejś z broni białych. No cóż, ja go załatwiłem bronią palną, a jedynie raz czy dwa zraniłem Kataną, ale i tak zdobyłem tę spluwę.

3. Flamethrower – miotacz ognia znajduje się w Helen's Bakery w Shopping Mall. Aby go zdobyć musisz zabić jak najwięcej wrogów za pomocą broni palnej.

4. Heather Beam – Heather uzyska zdolność strzelania jasnymi promieniami, jeśli tylko zabijesz 333 wrogów. Niektórzy mówią, że broń tę można zdobyć przechodząc grę po raz trzeci, ale ja mogłem jej używać już za drugim podejściem.

5. Sexy Beam – jeśli zdobyłeś już Heather Beam załóż kostium Princess Heart i rozkoszuj się możliwościami Sexy Beam.

6. Silencer – czyli tłumik do broni. Aby go zdobyć, należy rozbić popękaną ścianę w Hilltop Centre, w pokoju, gdzie leży duży materac.

7. Gold i Slilver Pipe – przechodząc grę po raz drugi nie wrzucaj suszarki do wody w kanałach. Najpierw podejdź do wody i wciśnij kółko. Następnie wrzuć rurkę do wody, a po chwili pojawi się tajemnicza kobieta. Odpowiedz zgodnie z prawdą na jej pytania, a otrzymasz Gold i Silver Pipe. Jakie jest ich przeznaczenie oprócz walki? Nikt tego nie wie.

ZAKOŃCZENIA

Pierwsze... (LEKKI SPOILER) – Każdy z Was uzyska je przechodząc grę po raz pierwszy.

Heather po zabiciu ostatniego bossa ponownie spotka się w parku rozrywki z Douglasem. Po niesmacznym żarcie (niesmacznym dla detektywa) nasza bohaterka wytłumaczy przyjacielowi, że koszmar już się skończył. W końcu młoda dziewczyna zaakceptuje też swoją prawdziwą tożsamość.

Drugie... - Aby je zdobyć, w końcowych statystykach musicie mieć ponad 4000 punktów.

Trzecie... - Od początku nowej gry używaj tylko Heather Beam (a nie, jak twierdzą niektórzy znawcy – Beam Sabre), a gdy tylko dotrzesz do Apartments, zobaczysz nowe zakończenie. Ha? To trzeba zobaczyć samemu!

Ciąg dalszy nastąpi...

KONKURS!

Sponsorem konkursu jest firma CD Projekt, dystrybutor Silent Hill 3

Chciałbym wszystkich serdecznie zaprosić do wzięcia udziału w konkursie dotyczącym serii SH. Konkursie dla wyznawców i weteranów, oczywiście. Pytania są trzy, a każde dotyczy jednej części SH.

Mam nadzieję, że dla prawdziwych fanów nie okażą się zbyt trudne.

1. Z czym wiąże się nazwa Green Lion?

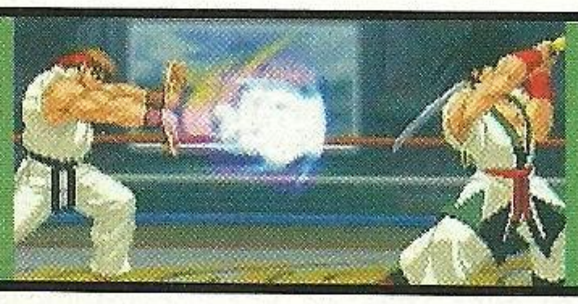
2. W którym momencie SH2 autentyczność listu od Mary otrzymanego przez Jamesa zostaje ostatecznie podważona?

3. W SH3 możemy obejrzeć kilka dodatkowych scenek i komentarzy Heather, które bezpośrednio nawiązują do SH2. Wymień co najmniej trzy z nich.

Nagrodami są dwa zestawy gadżetów z SH3. W skład zestawu wchodzi: plecaczek, latarka i maleńkie radio - wszystkie z fachowym logiem SH3. Są bossskie.

Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem: **Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-936 Warszawa 81** lub e-mailem pod adresem szefa: **gulash@neoplus.com.pl**

W tym miesiącu moją uwagę zwróciły cztery niezłe walki, które można znaleźć na stronie **www.gamejkw.com/namcofan/xjy/movies.htm**. Filmy zostały nagrane przez zawodników z Chin i są czarno-białe.
Jeśli lubicie i znacie serię Guilty Gear, to na pewno zainteresuje Was flash ukryty pod tym linkiem: **web.ffn.ne.jp/~orenoie/chiyochichiXX.html**



FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Od tego numeru na dobre zaczynamy naszą przygodę z Soul Caliburem II, która potrwa bliżej nieokreślony czas. Jak długi – to zależy tylko od Was. Zapoznaliśmysię także z japońską wersją Guilty Gear XX # Reload. [OG's Squad]

Guilty Gear XX # Reload

Proszę bardzo. Oto niezbity dowód na istnienie Matrixa. Poprzedni GG XX miał błąd – relatywnie za mało nowości w stosunku do poprzedniej części. Trzeba to było szybko naprawić i stworzyć Geara z łatką i podtytułem – Reload. Gra została przeładowana, zatem szybko sprawdźmy, co zaserwowali nam spece Sammy w nowym kawałku kodu. Po pierwsze, nową postać – Robo Ky z nowymi ciosami. Po drugie, dwie nowe areny. Po trzecie, zmienione niektóre ciosy oraz system ich wprowadzania.
Po kilkugodzinne sesji z odświeżonym GG XX nie opuszcza mnie przekonanie, że autorzy z uporem godnym pożałowania dążą do tego, aby stworzyć najbardziej wykręconą i niedorzeczną bijatykę w historii gier video.

Nowa postać utwierdza mnie w tym. Robo na początku walki siedzi na tronie, który po chwili składa się i znika w jego plecach. A po potyczce ciało zawodnika rozpada się na kilka części, które następnie odfruwają. Zostaje tylko głowa z małymi śmigłami na górze i „szczekającą szczęką". Podobnie jest z jego ciosami. Są dziwne i śmieszne. Na pewnie nie tak, jak niektórych innych postaci, ale to ta sama klasa. Kosmetycznie nie zmieniło się prawie nic. To samo intro, identyczna ścieżka dźwiękowa, z przewagą ciężkich brzmień oraz pięknie animowana grafika w wysokiej rozdzielczości. Właśnie, grafika. Przy każdym kontakcie z GG nie mogę odmówić sobie tej przyjemności i przez chwilę obserwuję walkę z boku. Dzieło Sammy jest najbardziej zaawansowanym

technicznie fighterem 2D i Capcom czy SNK będą musiały bardzo się postarać, aby wyciągnąć z PS2 jeszcze więcej.
Mam mieszane uczucia. Z jednej strony GG XX nadal jest najładniejszą i bardzo grywalną bijatyką 2D. Jednak za każdym razem, gdy dostaję w łapki nowszą wersję tej gry czuję się coraz bardziej oszukany. Otrzymuję coraz mniej. GG XX w stosunku do poprzedniej części miał przynajmniej więcej nowych postaci. A tu co? Przeciętny gracz zobaczy tylko jednego nowego zawodnika. Tak samo jest z resztą poprawek. Fajnie, że są, ale tak naprawdę mogliśmy się bez nich obyć do trzeciej części tej bijatyki. Dlatego GG XX # Reload nie jest niczym więcej, niż kolejnym nabijaczem kabzy.

Oczywiście, jeśli ktoś do tej pory wstrzymywał się z zakupem GG XX, to Reload będzie dla niego jak najbardziej wskazany, ale Ci, co już mają na półce drugą część wcale nie muszą wodzić tęsknym wzrokiem za Robo Ky.
Na forach wielbiciele kultu Guilty Gear wymieniają się wiadomościami na temat zdobywanych bonusów oraz wszelkimi plotkami. Podobno gdzieś można nawet zobaczyć nagie postacie... Ups, ale to temat na kiedy indziej.

Soul Calibur 2

Nadszedł czas, aby w końcu na dobre zagłębić się w świat Soul Calibura II. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wydają się przekazywać jedną informację – przez najbliższy rok nie wyjdzie lepsza bijatyka. A może i dłużej. A najprawdopodobniej do czasu ukazania się Soul Calibura III. Pewnie już zauważyliście, że obok PES'a SC jest tytułem, w który najczęściej gramy w wolnym czasie. Ostatnio miał miejsce nawet małe redakcyjne spotkanie, w którym uczestniczyli Grabarz, Marcellus, Gulash i moja skromna osoba w postaci OG'giego Devastatora. Kilkugodzinne katowanie Soul'a dało mi dużo do myślenia. Pierwszą konkluzją było: „Dlaczego Grabki tak bezczelnie mashują?". Drugą wyrażoną już werbalnie: "Dawno nie grałem". Trzecia: „Ten pad jest do niczego!".
A poważnie, bawiłem się świetnie. I nie mniej mam zamiar przy tworzeniu kolejnych FC, które będą wypchane informacjami ze świata Soul'a. Ale nie skończy się na tym. Jak już zaznaczyłem na wstępie – dużo zależy od Was. Zatem trenujcie i piszcie, co byście chcieli zobaczyć w kolejnych FC.

Sekrety Soul'a

Oto kolejna część poradnika po rozwalonym Weapon Master Mode. Znajdziecie tu najbardziej podstawowe informacje (możecie to potraktować jako odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania) oraz kilka sekretów.

Postacie

W grze umieszczonych jest piętnaście podstawowych postaci: Astaroth, Cassandra, Heihachi, Ivy, Kilik, Maxi, Mitsurugi, Necrid, Nightmare, Raphael, Taki, Talim, Voldo, Xianghua i Yunsung. Oprócz tego jest jeszcze pięć, które można odblokować oraz trzy istniejące tylko w Weapon Master Mode i Extra Mode. Nie zapominajmy oczywiście o Inferno. Zapewne zastanawiacie się, co robi tutaj Necrid? To taki odpowiednik Dural z Virtua Fighter. Jego ciosy są kombinacją ruchów innych postaci. Używając specjalnej mocy na moment wytwarza sobie broń, której potrzebuje.

Ukryte postacie

To Cervantes, Charade, Seung Mina, Sophitia i Yoshimitsu. Jak już wiecie da się je odnaleźć i odblokować w Weapon Master Mode.
Za to z Lizardmanem, Assassinem i Berserkerkerem spotkamy się tylko w WMM. A zagramy nimi tylko w czterech misjach (Lizardmanem w dwóch, a Assassinem i Berserkerkerem po jednej).

Charade

Charade to taki Edge Master. Nie ma własnego stylu. To, jakim będzie walczyć, jest losowane przed każdą rundą. Tak więc do wyboru jest siedemnaście stylów, oprócz Heihachiego i Necrida. Za to Charade nie ma głosu, co może przeszkodzić oponentowi w odczytywaniu naszych ruchów. Kiedy oblokujemy Sophitie i Seung Mina wtedy Charade będzie korzystać również z ich stylów.

Stroje, taunty, pozy i kamera

Każda postać w SC II ma przynajmniej dwa kostiumy. Astaroth, Cassandra, Ivy, Mitsurugi, Nightmare, Raphael, Seung Mina, Sophitia, Taki, Talim, Voldo i Xianghua posiadają trzeci kostium, który odblokowuje się w WMM. Wszystkie postacie mają po cztery gadki wypowiadane przed walką, kiedy stają naprzeciwko oponenta. Da się je wybrać trzymając jeden z przycisków A, B, K, G. Podobnie jest z pozami przybieranymi przed i po walce. Trzymając te cztery przyciski wybierzecie jedną z nich. Ale uwaga, tu można wybierać nawet teksty, które wypowie wojownik – wystarczy przytrzymać któryś z kierunków na D-padzie.
Kiedy wygrasz, możesz ruszać kamerą podczas replaya. Warto się nią pobawić, aby ujrzeć, jaki błędy popełniliśmy przed samym końcem.
Góra/dół - obracanie kamery w pionie
Lewo/prawo - obracanie kamery w poziomie
Kwadrat - przybliżenie
Trójkąt - oddalenie
Kółko - zmienia obserwowanego wojownika
X - przytrzymany spowalnia akcję

Kupowanie i ceny

Wygląda na to, że to ile używamy danego zawodnika wpływa na cenę jego bonusów – dodatkowych broni i wdzianek. Statystyki są zbierane na podstawie wszystkich trybów gry, nie tylko WMM. Odpowiednie procenty znajdziecie w Character Data. A to, jak się przedstawia inflacja w SC II:
od 0% do 5,9% - ceny nie wzrosną
od 6% do 30,9% - ceny wzrosną o około 20%
od 31% do 60,9% - ceny wzrosną o około 30%
od 61% do 90,9% - ceny wzrosną o około 50%
od 91% do 100% - ceny wzrosną o około 60%

Aby uniknąć wzrostu cen wystarczy wykonać mały trik – używać Charade tak długo, aż procenty innych postaci spadną poniżej 6%.

Złoto

Po ukończonej pierwszej misji z WMM gra zaczyna punktować inne tryby i przyznawać złoto za walki w nich. Za Game Over zawsze dostaniemy 100 Gold.
Arcade – 300 Gold za ukończenie
Time Attack – 300 Gold za ukończenie
Time Attack (Alternative) – 500 Gold za ukończenie
Time Attack (Extreme) – 800 Gold za ukończenie
Survival – 200 Gold za 10 wygranych plus 100 Gold za każdą walkę powyżej pięciu wygranych
Team Battle – 300 Gold za ukończenie
Extra Arcade – 500 Gold za ukończenie
Extra Time Attack (Standard) – 500 Gold za ukończenie
Extra Time Attack (Alternative) – 800 Gold za ukończenie
Extra Time Attack (Extreme) – 1000 Gold za ukończenie
Extra Survival (Standard) – 200 za 10 wygranych plus 100 Gold za każdą walkę powyżej pięciu wygranych
Extra Survival (Death Match) – 200 za 20 wygranych 100 Gold za każdą walkę powyżej pięciu wygranych
Extra Survival (No Recovery) – 200 za 10 wygranych plus 100 Gold za każdą walkę powyżej pięciu wygranych
Extra Team Battle – 500 Gold za ukończenie

Pocieszę Was. Aby odkryć absolutnie wszystko, trzeba wydać następującą ilość kasy:
Bronie – 670500 Gold
Trzecie ubranka – 337200 Gold
Exhibition Theater – 66700 Gold
Art Gallery (Hi End) – 8500 Gold
Art Gallery (Illustrations) – 5500 Gold
Art Gallery (Special) – 4700 Gold
Battle Theater – 4000 Gold
Ending (Arcade Ver.) – 5000 Gold
Weapon Gallery – 2000 Gold
W sumie (gdzie mój kalkulator?) – 1104100 Gold (słownie: trochę ponad milion sto tysięcy sztuk złota)

Reset

Wystarczy na raz wdusić SELECT i START, aby zresetować grę i przejść do ekranu tytułowego.

To na razie wszystko. Do przeczytania w następnym numerze.

TURNIEJ FACE BREAKER 4

Klub Internetowy CyberLand zaprasza na czwartą edycję turnieju Face Breaker w Tekkena 4.

Miejsce: CyberLand, Wałbrzyska 11 pawilon 56, Warszawa, tel. (22) 549 92 76
Czas: 20 września. Przybywajcie od rana, start około południa.
Nagrody: atrakcyjne
Patronat medialny: Neo Plus

Więcej informacji na aktualizowanej na bieżąco stronie **www.cgl.pl**
- łącznie z mapką dojazdu do klubu.

KONKURS FACE BREAKER

Zapraszamy do konkursu zorganizowanego przez CyberLand dla czytelników Neo Plus. Zadanie polega na napisaniu historii jednego z wojowników występujących w Tekken 4, oprócz Marduka i Kinga.
Przykładowe historie znajdziecie na stronie **www.cgl.pl**

Zasady
1. Objętość historii postaci nie może przekraczać pięciu tysięcy znaków.
2. Prace przyjmowane są tylko emailem, pod adresem: cgl@cgl.pl
3. Konkurs zostaje zamknięty pierwszego października.

Nagrody
Spośród nadesłanych prac jury wyłoni trzy najciekawsze, a ich autorzy otrzymają atrakcyjne nagrody ufundowane przez firmę Logitech:
- zestaw głośników Logitech Z-640 z Dolby Digital 5.1
- kierownicę Driving Force do PlayStation 2
- bezprzewodowy joypad Cordless Controller do PS2

Siadajcie do pisania - warto!

Virtua Fighter 4 Evolution — PS2

Różne melodie na planszy Dural
Dotrzyj do stage'a Dural w Arcade Mode z czasem poniżej 9 minut, aby usłyszeć jedną melodię, a z czasem powyżej 9 minut, aby usłyszeć inną.

Muzyka z Virtua Fighter 2
W trybie Vs. zagraj postacią, która osiągnęła rangę Shouhaou. Gdy powrócisz do menu wyboru postaci, w tle będzie przygrywać muzyka z VF2.

Dural świeci oczyma
Jeżeli ostatnia cyfra w Twoim rankingu zwycięstw wynosi dziewięć (np. 19, 79, 299), to po dotarciu do Dural w Arcade Mode zobaczysz, że jej oczy świecą się na purpurowo.

Dural
Tą postać można kupić w Quest Mode w sklepie Sega Area Uptown. Aby grać Dural w trybie vs. trzeba najechać na ostatnie miejsce po lewej, na górze.

Sega
Aby usłyszeć stary „głos" Segi przytrzymaj Kółko, gdy w trakcie dema na ekranie pojawi się logo Sega

Przezroczysta Dural
Aby walczyć przeciwko przezroczystej Dural w Arcade Mode musisz do niej dotrzeć w czasie wyznaczonym przez takie równanie – liczba ustawionych rund w walce x 2 + 2 minuty. Na przykład: jeżeli w walce są ustawione trzy rundy musisz dotrzeć do Dural w czasie poniżej 8 minut (2 x 3 + 2 = 8).

Battle Mode
Wygraj we wszystkich czternastu nieoficjalnych turniejach na Event Square w Quest Mode.

Training stage 1
Dotrzyj do Club Sega Bay Area w Quest Mode . Aby wybrać tę planszę w trybie vs. przesuń kursor na maksa w lewo, aż wyjedzie poza listę aren i naciśnij X.

Training stage 2
Dotrzyj do Sega World South w Quest Mode. Aby wybrać tę planszę w trybie vs. przesuń kursor na maksa w lewo, aż wyjedzie poza listę aren i naciśnij X.

Training stage 3
Dotrzyj do Club Sega Plant Area w Quest Mode. Aby wybrać tę planszę w trybie vs. przesuń kursor na maksa w lewo, aż wyjedzie poza listę aren i naciśnij X.

Training stage 4
Dotrzyj do Sega Area Midtown w Quest Mode. Aby wybrać tę planszę w trybie vs. przesuń kursor na maksa w lewo, aż wyjedzie poza listę aren i naciśnij X.

Modele postaci z Virtua Fighter 1
Można je zakupić w sklepie w Quest Mode. Na ekranie wyboru postaci w Arcade lub Vs. przytrzymaj P+K po wybraniu postaci.

Paski energii jak w Virtua Fighter 1
W trybie Vs. obaj gracze muszą wybrać modele postaci z VF1.

Arena z Virtua Fighter
Można ją kupić w sklepie w Quest Mode. Na ekranie wyboru areny przesuń kursor w lewy górny róg i naciśnij X.

Nowe pozy zwycięzców.
Nowe pozy można kupić w sklepie w Quest Mode. Podczas replaya trzymaj P+G oraz jeden z przycisków kierunkowych, aby wybrać jedną z póz.

Stara poza zwycięzcy 1
Można ją kupić w sklepie w Quest Mode. Podczas replaya trzymaj P+K.

Stara poza zwycięzcy 2
Można ją kupić w sklepie w Quest Mode. Podczas replaya trzymaj K+G.

Freaky Flyers — PS2, Xbox

Odblokuj Purple Gremlina w Race Mode
Na planszy Thugsville zobaczysz dwie pary torów kolejowych po drugiej stronie trasy, podążaj torami po prawej, aż do tunelu. W środku skręć w lewą odnogę, a znajdziesz Purple Gremlina, którego można używać tylko w Race Mode.

Aliens vs Predator Excintion — PS2, Xbox

Lista oszustw
Aby odblokować Cheat Mode, zapauzuj grę i wklep: R, R, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L (PS2 - R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1). Od tego momentu w menu Option pojawią się następujące cheaty:
Cheat Win - zwycięstwo
Clear Fog of War – czyści planszę z „mgły wojny"
Enable All Levels – odkrywa wszystkie poziomy
Gimme $10,000 – kasa
Player Invulnerable – jednostki gracza są nietykalne
Show LZs – pokazuje strefy lądowania na mapie
Toggle Unit Spying – pokazuje jednostki przeciwników

Silent Line: Armored Core — PS2

Bonusowe części
Aby zdobyć bonusowe części trzeba na zakończenie misji uzyskać ocenę A lub S.

Godła pokonanych AC
Gdy na ekranie pojawia się napis obwieszczający Twoje zwycięstwo naciśnij START+SELECT.

Overboost
Aby szybciej przyspieszać naciśnij L3 i R3 jednocześnie. AC powinien polecieć dwukrotnie szybciej niż normalnie. Ten sposób latania ma jednak swoją wadę – nie można zatrzymać maszyny dopóki w coś nie przywali.

Futurama — PS2

Cheaty
Aby uzyskać dostęp do poniższych kodów naciśnij L1 i L2 podczas gry. Ekran rozbłyśnie i od teraz można wklepywać kody:

Pełne zdrówko: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, Góra, Select

Nietykalność: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, Trójkąt, Select

Wszystkie dodatki: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, Kółko, Select

Pięć dodatkowych żyć: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, Dół, Select

Nieskończona ilość amunicji: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, Prawo, Select

Wybór poziomów
Naciśnij i przytrzymaj L1+L2 podczas zabawy, a następnie wklep jeden z poniższych kodów.

Planet Express: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Góra, Select

Sewers: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Prawo, Select

Subway: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół, Select

Old New York: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Lewo, Select

Red Light District: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Trójkąt, Select

Uptown: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Kółko, Select

New New York: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Góra, X, Select

Canyon: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Góra, Select

Mine: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Prawo, Select

Mine Tunnel: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Dół, Select

Junkyard 1: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Lewo, Select

Junkyard 2: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Trójkąt, Select

Juunkyard 3: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Kółko, Select

Market Square: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Góra, Select

Left Wing: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Prawo, Select

Right Wing: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Dół, Select

Temple Courtyard: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Lewo, Select

Inner Temple: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Trójkąt, Select

Bogad's Swamp: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Lewo, Góra, Select

Mom's HQ - Bender: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Góra, Select

Mom's HQ - Leela: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Prawo, Select

Mom's HQ - Fry: Dół, Kwadrat, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Dół, Select

Kody do drzwi na poziomie Fry Fight Back.
Room 1: 9, 0, 8, 1, 7, 2, 6, 3, 5, 4
Room 3: 1, 1, 2, 2, 4, 4, 8, 8, 1, 6

Chaos Legion — PS2

Wybór poziomów
Pokonaj bossa na końcu dziewiątego poziomu – zdobędziesz Map Selector, który pozwala powrócić na wcześniej zwiedzane levele.

Nowi wrogowie – stare poziomy
Aby zluzować starych, pobitych już wrogów musisz pokonać bossa na poziomie dziesiątym. Tam zdobędziesz Change Appearance, które zmienia przeciwników na poziomach.

Arcia
Ukończ grę Siegiem.

Hard Mode
Ukończ grę, aby odkryć poziom trudności Hard.

Super Mode
Ukończ grę na poziomie Hard, aby odkryć najtrudniejszy poziom trudności – Super.

The Great Escape — PS2

Wybór poziomów i tryb Greatest Escape
W głównym menu wklep: Kwadrat, L2, Kwadrat, R2, Kółko, R1, Kółko, L1, L2, R2, Kółko, Kwadrat.

Nieskończona ilość amunicji
W głównym menu wklep: Kwadrat, Kółko, L2, R1, R2, L1, Kółko, Kwadrat, L1, R1, L1, R1.

Wszystkie filmiki
W głównym menu wklep: L2, L2, Kwadrat, Kółko, Kółko, R2, R1, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, L1, R1.

Tryb Greatest Escape
Przejdź raz grę, aby odkryć tryb Greatest Escape.

Ghost Recon Island Thunder — Xbox

Cheaty
Aby Cheaty stały się dostępne musisz najpierw wypełnić wszystkie zadania w trybie single player. Dopiero wtedy podczas zabawy można wklepać poniższe „oszustwa" po wciśnięciu przycisku Back.
Wielki łby: A, X, B, Y, A
Wielki korpusy: B, B, Y, X, X, A
Wybuchowe kurczaki: X, X, Y, A, B
Papierowe ludziki: B, A, X, Y, A
Zwolnienie akcji: Y, Y, B, X, A
Cienkie głosiki: X, A, Y, B, X

Ukryci żołnierze
W. Jacobs - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 1 na dowolnym poziomie trudności.
H. Ramirez - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 2 na dowolnym poziomie trudności.
K. Henkel - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 3 na dowolnym poziomie trudności.
J. Stone - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 4 na dowolnym poziomie trudności.
S. Grey - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 5 na dowolnym poziomie trudności.
B. Gordon - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 6 na dowolnym poziomie trudności.
A. Galinsky - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 1 na poziomie trudności Recruit w Quick Mission (Mission Mode).
D. Munz - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 2 na poziomie trudności Veteran w Quick Mission (Mission Mode).
N. Tunny - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 3 na poziomie trudności Elite w Quick Mission (Mission Mode).
L. Cohen - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 4 na poziomie trudności Recruit w Quick Mission (Mission Mode).
G. Osadze - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 5 na poziomie trudności Veteran w Quick Mission (Mission Mode).
S. Ibrahim - wypełnij Special Objective w Campaign Mission 6 na poziomie trudności Veteran w Quick Mission (Mission Mode).

Ukryte tryby
Chicken Mode - ukończ Campaign Mission 8 w trybie Firefight na poziomie trudności Veteran. Musisz użyć pełnego oddziału i żaden z żołnierzy nie może zginąć.
Slo-Mo Mode - ukończ Campaign Mission 5 w trybie Recon na poziomie trudności Elite. Możesz użyć tylko jednego żołnierza.
Meganoggin Mode - ukończ Campaign Mission 7 w trybie Defend na poziomie trudności Recruit. Musisz użyć pełnego oddziału i żaden z żołnierzy nie może zginąć.
Paper Mode - ukończ Campaign Mission 6 w trybie Firefight na poziomie trudności Veteran używając jednego super żołnierza.
Helium Mode - ukończ Campaign Mission 4 w trybie Defend na poziomie trudności Veteran Możesz użyć tylko jednego żołnierza.
Run Fast Mode - ukończ Campaign Mission 1 w trybie Defend na poziomie trudności Elite używając pełnego składu oddziału.

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

We wrześniu drukujemy dwa teksty czytelników - „Esej o kropli krwi" oraz feileton zatytułowany „Blaszane Konwersje". Autorzy otrzymują gry na PS2. Przysłajcie swoje artykuły pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Siedzę sobie w jednym z warszawskich salonów z automatami i obserwuję pojedynczy egzemplarz młodszej młodzieży płci męskiej. Osobnik ów tnie raźno w Soul Calibura. Dobrze mu idzie – widać potrafi i albo przepuścił tutaj nieco kasy, albo ma Dreamcasta w domu. Fajnie się ogląda w każdym razie. W drugim końcu sali dwóch matolatów tnie w Metal Sluga. Nagle podchodzi jakichś trzech zakapiorów, patrzą chwilę, a potem zgarniają przyszykowane do wrzucenia złotówki i sobie idą. Na luzaku. Żuchwy szukałem długo. Kultura „salonowa" upadła. Nie dziwota, że ludzie nie chcą przychodzić pograć, skoro można po prostu nie zdążyć wrzucić monet do dziury.

I olśniło mnie wtedy poważnie. Spłynął na mnie anioł i zesłał poczucie misji. A misja jest taka: trzeba robić turnieje. I to nie tylko wielkie, gigantyczne spektakularne. Także lokalne, z kumplami, albo i w domu. Nie ma to znaczenia. Dlaczego warto robić turnieje? I jak się do tego zabrać? Zacznijmy od początku.

Co z tego mamy? Wiadomo, że samym entuzjazmem się nie wyżyje. Po pierwsze turniejów u nas jak na lekarstwo – każdy nowy, to sensacja. Owszem – komputerowcy mają swoje, ale słyszeliście o jakimś? O ilu? No właśnie. Jest jeszcze miejsce. Po wtóre – to świetny patent na promocję różnego rodzaju artykułów okołogrowych. Reklamodawcy zawsze się znajdą, chętni do ofiarowania nagród też. Gorzej z żywą gotówką, ale i do tego dojść można. Chodzi w końcu o to, żeby zarabiać, nie? Jak się zatem zabrać?

Najlepiej zacząć od małych turniejów, domowych, osiedlowych, ze znanymi osobami. Nastawić się na to, że sami będziemy musieli wszystko robić (bo i tak na tym pewnie się skończy) i wymyślić zasady. Losowanie, kto przechodzi, w co będziemy grać, itp. To na pierwszy ogień. Tu nabywamy wiedzy praktycznej o zasadach i skuchach, jakie mogą się przydarzyć. Następnie zaczynamy z lekka szaleć. Można wymyślić nowe dyscypliny – np. granie w Tekkena do góry nogami, w GT3 na pilocie DVD i tak dalej. Musi być współzawodnictwo (czyli normalny poważny turniej), ale śmiechu też trochę (czyli jedna wariacka konkurencja). Kiedy mamy wrażenie, że podołamy większej imprezie – zaczynamy promocję i pozyskiwanie sponsorów. Podstawową kartą przetargową dzisiejszego świata jest informacja. Nikt nie przyjedzie na imprezę, o której nic nie wiadomo. Nikt nie da też nagród i kasy na taką imprezę. Trzeba więc uruchomić wszystkie macki i zaatakować. Cykl wydawniczy pism sięga czasem dwóch miesięcy – już dwa miesiące przed imprezą trzeba wysyłać zajawki i pytać o terminy dostarczania materiałów. Można zaatakować serwisy internetowe, radio, a nawet telewizję – jest w czym wybierać. Jedna osoba spośród organizatorów musi codziennie piłować temat gdzie się tylko da. Potem reklamodawcy – ogólna zasada: musisz tak przedstawić ideę swojego turnieju, żeby im się opłacało. Zapewniam Cię, nie grzeją ich Twoje możliwości i umiejętności, dobre imię, cokolwiek. Tu grają liczby. Do tylu ludzi dotarłeś, tylu zobaczy ich logo, przy zajawkach opowiesz o ich produktach, pokażesz zwycięzców z nagrodami... Wszystko, co Ci przyjdzie do głowy. Im ma się to opłacać – to podstawowa zasada. Można robić imprezy samodzielnie, a można podczepiać się pod konwenty miłośników fantastyki, czy mangi i anime. Można w domu, a można w kawiarence. Można dogadać się ze znajomym właścicielem automatowni, że zrobicie mu turniej, ale chcecie ileś procent z zysków podczas turnieju (uczestnicy sami wrzucają monety), albo to samo w pubie z telewizorem. Jeśli będzie ciśnienie na temat, albo już takie turnieje mają miejsce (wiem tylko o turnieju Face Breaker w CyberLandzie w Warszawie), a ja nic nie wiem – dawajcie znać. Może zrobimy taką społeczność organizatorską i od czasu do czasu wymienimy doświadczeniami. To jak Wam pachnie taka misja? Jako uczestnikom i jako organizatorom? **[Grabarz]**

ESEJ O KROPLI KRWI

Większość wytworów człowieka, które wykraczają poza zaspokojenie jego podstawowych potrzeb, niezależnie od swojej specyfiki wykorzystuje podobny zestaw środków.

Chcąc wzbudzić określoną reakcję lub doznanie zarówno twórcy filmów czy inscenizacji teatralnych, jak developerzy gier video sięgają po tożsame elementy. Nakreślenie scenariusza, wykorzystanie tkwiących w podświadomości toposów, odpowiednio pompatyczna czy kameralna ścieżka dźwiękowa - można by wymieniać w nieskończoność. Fakt skupienia się przeze mnie na zjawisku wykorzystania krwi w grach video, spowodowany jest pewnym dotkliwym poczuciem braku. Odczułem bowiem wielki niedosyt, gdy nie ujrzałem oczekiwanej przeze mnie kropelki krwi w Wind Wakerze. Wprawdzie wiele zostało już o tej grze powiedziane, jednak na ogół konwencja grafiki wpływa na kwalifikowanie jej jako, delikatnie mówiąc, pozbawionej dojrzałej ścieżki fabularnej. Jednak po zagłębieniu się w niuanse fabuły można dojść do wręcz przeciwnego wniosku. Wind Waker w pewnych aspektach rysuje się znacznie mroczniej niż Ocarina of Time. Dlaczego? Pozwolę sobie na krótkie wyjaśnienie. W Okarynie Czasu Ganon przyczynia się do apokaliptycznego kształtu przyszłości Hyrule, jednak śmierć jej mieszkańców nie jest tam eksponowana w takim stopniu, jak w Wind Wakerze, gdzie potop i stan zaludnienia archipelagów będących sukcesorem Hyrule wyraźnie sugeruje graczowi brutalną zagładę. Tragizmu dodaje ponadto fakt, że potop w Wind Wakerze spowodowany został nie knowaniami Ganona, ale dość swoiście pojmowanym "ratunkiem" ze strony bogów. Nie wchodząc w dalsze zawiłości fabuły, powrócę do meritum. W Okarynie Czasu jedyną krwią, jaka się polała była krew Ganondorfa (abstrahując od faktu, że w drugiej edycji tej gry została ona przemalowana na zielono, którym to zabiegiem samym w sobie zajmę się w dalszej części) i fakt ten, w moim przekonaniu w znaczący sposób wpłynął na odbiór tej sceny. Pojawienie się bowiem krwi, płynu, który jest jednym z najbardziej widocznych świadectw naszej śmiertelności, jest nie tylko pewną symboliczną karą wymierzoną słudze ciemności, ale także ostatecznym dowodem triumfu dobra. Kropelki rubinowego płynu uświadamiały przecież, że Ganondorf może zostać powstrzymany. Pomimo ogromnej potęgi, którą emanował, istniała szansa pokonania go.

Tymczasem w WindWakerze, pod pewnymi względami bardziej dramatyczna aranżacja ostatniego starcia, odbywa się z pominięciem tego zabiegu, co w połączeniu z raczej rozczarowującym zakończeniem psuje końcowe wrażenie z tej wspaniałej gry. Ganon pod pewnymi względami okazuje się triumfować - przypomina ikonę zła, która uwięziona z pewnością się wydostanie, by ponownie zasiać ziarno strachu i przerażenia. Nie ma elementu, który ukazywałby jego słabość, momentu udowodnienia śmiertelności Ganona. Ktoś mógłby powiedzieć, że jest to podyktowane konwencją tego epizodu sagi. Jednak zarówno uwagi do fabuły, które poczyniłem jak i fakt, że śmierć dwóch Sage'ów jest wyraźnie zaakcentowana (choć poddana do wiadomości w lekko metaforyczny, jednak czytelny sposób) wskazują, że obecność krwi nie wywołała by znaczącego dysonansu. Porzucając jednak analizę jednostkowego tytułu, pragnąłbym podzielić się kilkoma ogólnymi przemyśleniami na temat zastosowania krwi w grach video. Zacznijmy od koloru. Tylko czerwona, oryginalna barwa naszego życiodajnego płynu potrafi pobudzić w nas poważniejszą refleksje. Zmiana barwy, zabieg często stosowany przez wydawcę, zmniejszającego poziom brutalności w obawie przed społecznym potępieniem, rodzi pewien, nie do końca zamierzony skutek. Krew przestaje oddziaływać na nas jako katalizator refleksji i staje się po prostu kolejną abstrakcją, której rozlew nie zmusza nas do żadnego zastanowienia. Perspektywa się zmienia, a nawet antropomorficzni przeciwnicy nie wydają się niczym więcej jak kolejną, całkowicie odhumanizowaną przeszkodą postawioną na naszej drodze. W ten sposób nawet najbardziej sugestywne przesłanie zmiażdżone zostaje przez pseudowychowawczą działalność cenzorską.

Rzecz jasna w grach, których akcja ma miejsce w odmiennych, fantastycznych realiach krew nie stanowi nośnika zastanowienia, lecz tylko czysty dowód naszej morderczej skuteczności w walce. Istnieją tutaj jednak pewne wyjątki, chociażby Zombie z serii Resident Evil. Mimo ich wyglądu, będącego już jedynie luźnym powinowactwem człowieczeństwa, gracz, który przelewając krew w potyczce uświadomi sobie, że jego przeciwnicy to ofiary bezdusznych eksperymentów inaczej podejdzie do następnego starcia.

Wróćmy jednak do sytuacji, gdy naszymi adwersarzami są inne istoty ludzkie. Wówczas, jeżeli nawet nie zastanowimy się nad motywami, jakie zmuszają nas do ich eksterminacji, nasza postawa przed pojedynkiem będzie znacznie "poważniejsza". Oczywiście wszystko zależy od indywidualnego nastawienia gracza, jednak zawsze można wyczuć mniej lub bardziej subtelne różnice. Szacunek dla odbieranego życia, i związanego z tym wydarzeniem przelewu krwi jest szczególnie widoczny, a równocześnie punktowany w grach skradankowych. Sam fakt wyboru między tranquillizerem a bronią ostrą w Metal Gear Solid 2 uświadamia, że z punktu widzenia twórców szacunek dla życia, nawet wirtualnego przeciwnika jest tożsamy z bardziej profesjonalną, dojrzalszą grą. Podobny zabieg ma miejsce w Hitmanie 2, gdzie każdy etap ukończyć można zabijając jedynie wyznaczoną ofiarę, nie krzywdząc ani cywilów, ani uzbrojonych strażników broniących dostępu do "celu". Będąc przy Hitmanie warto zwrócić uwagę na pojawiające się po zabiciu przeciwnika plamy krwi. Niepotrzebne zabójstwo, to nie tylko ograniczenie wymaganego od nas profesjonalizmu, ale również realny kłopot, przesłaniający nawet pożytek z eliminacji przeciwnika. Krew, której nie można usunąć zwraca uwagę strażników, zwiększając niebezpieczeństwo naszej przegranej, zmuszając nas nierzadko do bezsensownej strzelaniny, z której zarówno nasza satysfakcja pozostania niezauważonym jak i ranking za misję wychodzą przegrane.

Na koniec chciałbym jeszcze odnieść się do zjawiska nadmiernej brutalności w niektórych pozycjach. Uważam mianowicie, że pomimo faktu, iż na pierwszy rzut oka wydają się one emanować demoralizującą przemocą takie gry mają czasem drugie dno. Jedną z takich pozycji jest ultrabrutalny Soldier of Fortune, gra która moim zdaniem ma bardzo silny antywojenny wydźwięk. Przedzierając się bowiem przez kolejne etapy, doświadczając mocno już realistycznych aktów przemocy, zaczynamy czuć odrazę do głównego bohatera. Grając z wyczuciem, uświadamiając sobie z jednej strony przyczyny walki, a z drugiej nasze upiorne żniwo, można poczuć ciężar wojny, który niezbagatelizowany może pozostać w nas na bardzo długo, uwrażliwiając na zło niesione przez wojnę i nieuzasadnioną brutalność. Czego wszystkim życzę.

Magnificus

Nike, Arkadius i gry video - polemika

Dziękujemy za wszelkie komentarze dotyczące artykułu „Nike, Arkadius i gry video" - poniżej dwa najciekawsze. I trzeci podsumowujący temat. Krótko mówiąc, nie jest wcale tak źle, jak ujął to pesymista Qoora.

■ ■ ■ W ostatnim numerze „Neo Plus" Qoora rozważał nad istotnym problemem - oryginalnością gier. Czyżby wszystko zostało już wymyślone, czy nie ma szans na lepszą przyszłość - dla nas, Graczy? Przynajmniej tak wynikało z tego pesymistycznego artykułu. Qoora wspominał gry już wydane, gry, które wniosły powiew świeżości do naszego życia. Ja postanowiłem podnieść Was na duchu, zostawmy przeszłość i przenieśmy się do nie tak znów odległej przyszłości. Czytając poniższy tekst musicie pamiętać, że pisząc go kierowałem się jedynie zapowiedziami autorów. Osobiście uważam, że są prawdziwe. Po co ujawniać konkurencji dobry i oryginalny pomysł? Na pewno nie po to, żeby samemu go nie wykorzystać i nie być pierwszym. Poza tym ludziom odpowiedzialnym za niżej wymienione gry można zaufać. Zacznijmy od projektów pana Petera Molyneuxa. Mowa tu oczywiście o Fable i BC. Zarówno w pierwszym jak i drugim arcydziele mamy dostać pełną swobodę oraz ogromny świat tętniący życiem, który możemy zwiedzać wzdłuż i wszerz, a każde nasze działanie będzie istotne dla otoczenia. Trochę pachnie Morrowindem. Idziemy dalej.
W Fable możemy osiedlić się, założyć rodzinę i spokojnie sobie egzystować z żoną i dzieciakami w wirtualnym świecie. Jeśli chodzi o RPG, to nowość. Zachowanie gracza wpływa na wygląd bohatera - spędzając czas na słońcu skóra brązowieje, po walkach zostają blizny, w zależności od używanej broni zmienia się postura.
Z czasem nasz heros starzeje się; to samo dotyczy środowiska. Fable będzie odkrywczy. BC – symulatorem życia jaskiniowców. Na razie niewiele wiadomo, świat będzie miał własny ekosystem, a naszym zadaniem jest pomóc przeżyć grupie dzikusów. Pomysł niewątpliwie ciekawy. I ostatnia gra, którą pokrótce opiszę – Thief 3 Eidosa. Nie denerwowało Was nigdy, że w grach FPP bohater nie ma nóg? Spoglądając w dół zawsze widzimy tylko plamkę udającą cień. Cień, czego? Thief to zmieni, będziemy mogli widzieć nogi i ręce (wchodząc po drabinie itp.). Pomysł prosty, ale wchodzi w życie dopiero teraz.

Problem sequeli: za małe zmiany względem poprzednich części. Dziś nie wystarczy lepsza grafika. Przeważnie autorzy dają nowe lokacje, bronie, postacie (patrz: seria Tomb Raider). Wyobraźcie sobie Dead or Alive 4. Zamiast mordobicia dostajemy grę typu Shenmue na dwóch graczy. Chodzimy sobie po mieście z kolegą rozwiązując proste zagadki i obijając od czasu do czasu komuś twarz. Niby nic nowego, ale mamy odskocznię od standardowego DoA, rewolucję! Wystarczy trochę inwencji twórczej.

Internet i gry online. Jeśli chodzi o konsole to mamy przełom. Resident Evil zyska nowy wymiar. Koniec z samotnością podczas błądzenia po wąskich i ciemnych korytarzach, pełnych nieumarłych. Możemy liczyć na wsparcie kolegi. Ranni nie jesteśmy skazani na śmierć; czołgając się ostatkami sił chowamy się w bezpiecznym miejscu i oczekujemy na pomoc. Nie pozostaje nic innego jak czekać na premiery wersji online takich superprodukcji jak Metal Gear Solid, Dead or Alive, czy wspomniany już RE.

Panie i panowie, będzie dobrze! Nie musimy martwić się o przyszłość gier, wśród których będziemy mogli znaleźć produkty oryginalne. Z pewnością. Mam nadzieję, że nie zanudziłem Was specjalnie :)
Daniel „Kazuki" Czekalski

■ ■ ■ Witam Gul. Postanowiłem skorzystać z zaproszenia dotyczącego felietonu Qoory, tym bardziej, że pewno jak ja nie podzielasz do końca jego zdania – przynajmniej tak wnioskuję. Felieton, który pragnę skomentować jest dla mnie dość kuriozalny, gdyż jego autor nie pisał tylko i wyłącznie o *oryginalności*, ale balansował także na pograniczu *rewolucji, ewolucji i pomysłowości* przeplatając te pojęcia ze sobą, co w moim mniemaniu jest pomyłką. Mniejsza o to czy świadomie, czy nieświadomie.
Wystarczy spojrzeć na tabelkę z nagłówkiem „kamienie milowe", w której napisane jest między innymi: „Zastosowanie grafiki 3D, to był dopiero oryginalny pomysł..." Co ma piernik do wiatraka? Grafika 3D jest dla mnie dzieckiem ewolucji i nijak ma się do oryginalności; to samo Internet i pierwsza gra (czyli początek rewolucji) To samo tyczy się rzeczywistości wirtualnej czy hologramów. Rzeczy te przyniosą kolosalne dochody, nawet, jeśli twórcy gier nie wykorzystają ich możliwości do tworzenia oryginalnych pomysłów (a to zasadnicza różnica). Powtarzam: do tworzenia! Sam hologram nie jest niczym oryginalnym, lecz nowatorską zabawką wykreowaną w dobie rozwoju nauki. Uważam, że Q pomylił te dwa słowa – wbrew pozorom posiadają one inne znaczenia. Bo jeśli coś jest nowatorskie, to może być ciekawe, ale nie musi być oryginalne i nie musi być też nudne. Oryginalne w większości znaczy ciekawe, ale na dłuższą metę może być nudne.
Dalej autor na siłę wyszukuje duchy przeszłości, które mają rzekomo obalić oryginalny pomysł zastosowany między innymi w ICO. Jeśliby podążać takim tokiem rozumowania, to doszłoby się do konkluzji, że nic nie jest oryginalne, tylko stworzone na starym pomyśle (w przeszłości zawsze można wyłapać analogię do rzeczy teraźniejszych), który najzwyczajniej został poszerzony, przemeblowany. Abstrahując już od tej teorii, to czy spojrzenie na coś z innej perspektywy i wykorzystanie tego w jakimś celu nie jest oryginalne? No pewnie, że jest (więc można powiedzieć, że ICO jest oryginalne). Bzdurą jest, że gry znalazły się w martwym punkcie i nietuzinkowe pomysły praktycznie nie istnieją. Zwykło się mawiać, że kto stoi w miejscu ten się cofa, więc jeśli by tak było, to gry nie przynosiłyby wystarczających dochodów. A jak wiadomo jest to jedna z najbardziej dochodowych branży, która mało tego, ma zdominować w przyszłości większą część rozrywki (filmowcy powiadają, że developerzy odbierają im chleb – serio, powiedział tak człowiek pracujący przy filmie Tomb Raider). Powolutku pakują się doń aktorzy czy gwiazdy muzyki. Jak więc to wyjaśnić – przecież gry nie zaskakują niczym nowym? Owszem można powiedzieć, że chodzi tu o doświadczonych Graczy, którzy jak redaktor Q zaczynają nużyć się tą monotonią. Skąd więc tytuły dostają wciąż wysokie oceny, skoro większość z nich ma etykiety: „tak samo tylko inaczej"?
Rzeczywiście trudno zaskoczyć czymś nowatorskim... No właśnie, słowo to łatwo można pomylić z oryginalnością. Nieporozumieniem są słowa: „Praktycznie rzecz biorąc człowiek wymyślił już prawie wszystko..." Kiedyś, a mam na myśli początek XX wieku (jeśli pamięć mnie nie myli) powiedział to samo pewien „uczony". Chyba każdy wie, jak grubo się mylił.
Jestem niemal pewny, że Q w przyszłości odszczeka także te słowa - nawet w kwestii gier. No nie, na pewno nas nie zaskoczy nic na 128 czy 512 bitach. Bzdura! Jestem pewien, że będziemy nie raz zbierać szczękę z podłogi, a przedsmakiem jest choćby Eye Toy (to się nazywa nowatorstwo i oryginalność).
Ja pytam: co jest oryginalne w Silent Hill i Bushido Blade? Sprawa GTA także wymaga polemiki, bowiem dla mnie te trzy gry nie zawierają nic oryginalnego. Ich twórcy rozwinęli istniejący już temat, tworząc pozycję przeznaczoną dla starszego odbiorcy. Więc czy pierwsze kroki ku wyprodukowaniu gry dla dojrzalszych konsumentów są oryginalne? Oczywiście, że nie! Mówimy tu jednak o ogóle wartości, a nie o kilku aspektach, które są w pewnym stopniu nietuzinkowe. Bo żeby grę nazwać oryginalną, uważam, że cały projekt musi taki być, a nie tylko jego część. Zatem Max Payne jest tego najlepszym przykładem. Czy zerżnięcie pomysłu i wpakowanie go do gry jest oryginalne? Teraz sprawdza się to, o czym już pisałem... Może na początku, ale z czasem ten cały bullet time zwyczajnie zasysa. Bo ileż można łazić w kółko i strzelać?
Q przesadził trochę – mówiąc delikatnie. Zrobił dym (i bardzo dobrze), ale miał także rację w niektórych sprawach. „Obuwie Nike jest oryginalne (cokolwiek miałoby to znaczyć)" – pisze Q. No właśnie, to zdanie w nawiasie jest bardzo... hmm, interesujące? Bo dla mnie słowo „oryginalne" zostało wymyślone na potrzeby marketingu.
Turi

■ ■ ■ Czytałem artykuł o oryginalności gier. Moje zdanie jest takie, że dopóki o grach będą decydować ich producenci, a nie programiści, to nie ma co liczyć na poprawę. Po prostu jeśli dominuje myślenie „jak zarobić na grze", to nic oryginalnego się nie wykombinuje. Amen.
Tom

Online

Wygląda na to, że szykuje się mała rewolucja w świecie gier online na PS2. Pierwsze gry z podanej miesiąc temu listy zaczynają wychodzić na światło dzienne.
To dobra wiadomość. A co powiecie na to: Sony zaczyna z powodzeniem stosować swoją małą niespodziankę dla piratów. [OG]

DNAS
Te cztery literki być może już niedługo głęboko wyryją się w świadomości graczy chcących poszaleć w sieci tanim kosztem. Zacznijmy od początku. Oto oficjalne info od Sony: DNAS (Dynamic Network Authentication System) to system stworzony przez SCEI, który podczas logowania przesyła na serwer informacje o sprzęcie i grze, z której korzysta użytkownik. I mam tu na myśli wszystkie potrzebne informacje oprócz tych związanych z identyfikacją gracza. Zatem są to: model konsoli, region, ilość patchy ściągniętych do danego tytułu (zatem jeśli trzeba system prawdopodobnie zajrzy na memorkę), zainstalowane „przeróbki", obecność różnych oszukiwaczy (np. Action Replay), użyte kody, oraz legalność oprogramowania.
Jeśli chodzi o model konsoli, to początkowo były problemy z wczesnymi konstrukcjami – system nie pozwalał zalogować się użytkownikowi (ale w USA to nie problem i za friko wymieniano soft w konsoli). Importy też są be - jeśli na PALowskiej konsoli spróbujemy odpalić grę NTSC i połączyć się z serwerem, system wywali błąd i nie przepuści nas. Ale wykrywanie kodów i urządzeń do mieszania w grze to dobra sprawa. Pomoże to usunąć cheaterów choćby z SOCOMa przez blokowanie kont.
Gwóźdź programu - piraty. Wygląda na to, że system jeszcze nie działa do końca, ponieważ starsze gry na piratach przechodzą. Sielanka dla złych panów z hakiem zamiast dłoni kończy się wraz z nowymi tytułami. Madden 2004 jest jedną z pierwszych gier, w którą piraci nie pograją online. Choć podobno są metody, aby to obejść. Może i są, ale teraz system będzie coraz bardziej ulepszany i tanie sztuczki już nie przejdą.
Jak na razie DNAS jest jeszcze w powijakach i czasami sprawia kłopoty, ale to tylko kwestia czasu, aż będzie w pełni sprawny. Co prawda nikt z Sony nie potwierdza, że DNAS jest systemem przede wszystkim antypirackim, ale wszystko wskazuje, że właśnie tak jest.
Podczas blokowania dostępu do gry online na ekranie telewizora wyskakuje numer błędu i prośba, aby zadzwonić pod odpowiedni numer i podać ową cyferkę. Jeden z graczy tak zrobił, a ludzie z Sony poprosili go o dokładny adres. Ciekawe, w jakim celu.
Nie mogę się oprzeć wrażeniu, że takie opóźnienie wprowadzenia zabezpieczeń było zamierzonym działaniem. W końcu online w PS2 był zapowiadany od początku istnienia tej konsoli, był czas, aby przygotować rozwiązania. Dlaczego wprowadza się je dopiero po spopularyzowaniu usługi?

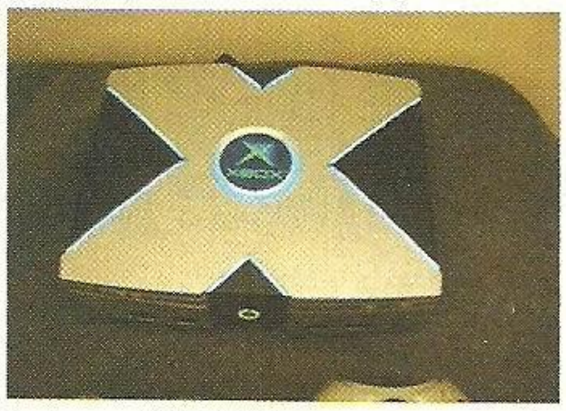
Co słychać w świecie SOCOMA?
Jak zwykle kilka świeżych informacji od naszego korespondenta przebywającego na polu walki - Kacpra.

Jedyny z tej chwili polski klan przeniósł się z gry NTSC na PAL. Zawsze spotykamy się na kanale UK około godziny dwudziestej drugiej i przeważnie zakładamy grę POLAND VS.
Jeśli ktoś zatem jest nowy w tych tematach, powinien się skierować właśnie tam.
Spotkacie tam graczy, którzy na pewno pomogą Wam wejść w świat SOCOMa.
Dobrą wiadomością jest fakt, że w SOCOMie PAL nie spotyka się cheaterów, więc rozgrywka jest w miarę uczciwa. Czyżby DNAS działało?
A jeśli macie NA, a nie umiecie jeszcze go skonfigurować, to wejdźcie na stronę **www.socom-turnieje.prv.pl**. Tam znajdziecie namiary na odpowiednich ludzi.
Zapraszamy do SOCOMa PAL tym bardziej, że poziom nie jest jeszcze tak wyśrubowany, jak na NTSC.

ODD STUFF

Tym razem zagłębimy się w świat konsol, które zostały przerobione przez samych fanów, limitowane wersje oraz dwa projekty DeCeków. Dzięki serwisowi Custom Console mamy okazję przyjrzeć się ciekawym okazom. Jeśli ozdobiliście jakoś swoje konsole, wrzućcie nam zdjęcie. txt: Dr. Thug

Świecący Xbox
Dość ciekawy pomysł. X na górnej pokrywie pomalowany na biało i przyozdobiony fluorescencyjną pastą, świecącą w ciemnościach. Fajny efekt.



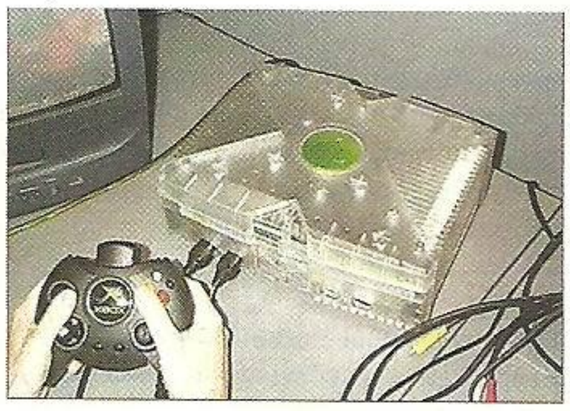
Srebrno-niebieski Xbox
Jeszcze ciekawszy okaz. X na pokrywie jest srebrny, reszta niebieska. Oko, poprzeczne paski i duży guzik są od tyłu podświetlone niebieskimi diodami. Efekt w ciemnościach jest niesamowity!

Niebezpieczny DC?
Zauroczył mnie ten model. Obudowa jest lekko niebieskawa i przezroczysta. Na pokrywie znajduje się symbol przypominający znak „niebezpieczeństwo". Pod przyciskiem POWER znajduje się niebieska dioda, pod „trójkątem" zielona, a koło modemu – pomarańczowa. I świecą w ciemnościach!

Ferrari DC
DC inspirowane F355 Challenge. Czerwona obudowa, z charakterystycznym rumakiem na pokrywie. Tylko dla szalonych kierowców.

Metroid GameCube
Toster z motywem z przewspaniałego tytułu – Metroid. Czarna obudowa, niebieska porywa i czerwone guziki. Pozornie totalny bajzel, ale całokształt wygląda zgrabnie. No i ten piorun...

Devkit X
Jeśli tak wyglądał devkit Xboxa, to ja chcę właśnie taki model! Wspaniała przezroczysta obudowa, przez którą widać płyty wygłuszające. Wygląda nieziemsko, nieprawdaż?



Projekty DeCeków
To pochodzące z japońskiego magazynu zdjęcia projektów obudowy do DeCeka. Pierwsza fotka ukazuje, że w pierwotnej wizji projektantów Makaron miał być czarny.

Powiedzmy sobie szczerze: ten projekt wygląda, jak ciosany z grubego drewna i jest nieciekawy.

Druga propozycja miała już jasno-szary kolor, ale obudowa wydaje się jeszcze bardziej toporna. I ta wystająca klapka...

Na przedniej części klapki wyraźnie widać odznaczający się element. Czyżby miała to być maleńka szybka, przez którą można by kontrolować czy płyta się kręci? A może kryła się za nią dioda sygnalizująca włączone napięcie?

Detale & co.

Czy zastanawialiście się kiedyś nad tym, w której grze jest najładniejsze słońce? A gdzie można zobaczyć najefektowniejsze wybuchy i najbardziej realistyczny dym? A błękitną wodę, do której aż chcielibyście wskoczyć? Jak mówi stare przysłowie – Diabeł tkwi w szczegółach.

Słońce z ICO...
...było jednym z najlepszych słońc w historii gier. To, jak jego promienie rozpraszały się w morskim, wilgotnym powietrzu, jak rozświetlały wszystko i odbijały się od przedmiotów, tworząc delikatną łunę dookoła drzew i budynków, na zawsze pozostanie częścią magii ICO. Za każdym razem, gdy wychodziło się z zamku na świeże powietrze, porażał blask słońca. Doskonale podkreślały go stonowane, pastelowe kolory, które dawały wrażenie, że wszystko jest wyblakłe i zalane światłem. Do tego zastosowano także efekt (lepiej znany z dwa miesiące młodszego Halo) rozmazywania krawędzi obiektów przez znajdujące się za nimi źródło światła. Gdy słońce było częściowo schowane na przykład za drzewem, każdy liść był lekko zamazany na brzegach, a po jego powierzchni przesuwał się powoli błysk. Dla kontrastu, pomieszczenia były ciemne i utrzymane w ostrzejszych kolorach. Na osobne zdanie zasługują także promienie skupionego światła, odbijające się od dwóch wielkich soczewek po wschodniej i zachodniej stronie zamkowej wyspy.

Choć słońce z ICO jest naprawdę imponujące, to jednak nie sposób nie wspomnieć o tym z Vice City! Ostre, jasne, oślepiające i bardzo efektowne – takie świeci w Miami! Do tego dokładnie widać, jak maszeruje po widnokręgu, zmienia koloryt nieba i tonie w morzu, by odpocząć na noc. W dodatku odbija się od szyb samochodów i rozbiera kobiety do bikini!

Kropelki na szybie z Colina 3...
...są prawie idealne! Po pierwsze, miały doskonale dobrany dźwięk charakterystycznego stukania o szybę. Po drugie, rozmazywały obraz i każda kropla miała malutki, biały odbłysk. Po trzecie i najważniejsze, pęd wiatru zmieniał ich kształt i przesuwał po szybie. Jadąca kropla deszczu pozostawiała po sobie mokry ślad, który nie był idealnie równy i rozmywał się na boki. Do tego dochodziły wycieraczki, które zsuwały deszcz z szyby, pozostawiając na brzegach piór zaparowany ślad. Najlepiej można było się temu przyjrzeć na jednym z odcinków w Anglii, tym z ulewnym deszczem. Po piętnastu sekundach szyba była się cała mokra i jazda z widokiem od środka stawała się prawie niemożliwa! Aż chciało się zatrzymać i przeczekać w suchutkim samochodzie!

Skoro jesteśmy już przy deszczu, to od razu warto wspomnieć o MGSie na PS2. Pamiętacie początek na statku? I tę genialnie zrobioną ulewę? Setki kropelek rozbijających się o każdą powierzchnię i spływające z dachów kałuże (przy przechyłach statku), dawały wrażenie, że naprawdę pada! Cała podłoga aż ruszała się od chlapiącej wody. Nie mogło zabraknąć też śladów kropel na obiektywie. To chyba najlepszy deszcz, jaki kiedykolwiek widziano w grze z widokiem tpp.

Woda z Super Mario Sunshine...
...jest pierwszą, która wygląda tak, jak powinna. Jest przejrzysta, ale nie jak szkło. Ma nierówną powierzchnię i faluje. Do tego rozmywa obraz i wszystko doskonale odbija się w jej powierzchni. Strumienie wody wyrzucane z plecaka hydraulika także zostały dopracowane w najmniejszych szczegółach – od razu widać, że składają się z setek kropelek, które lekko rozlatują się na boki! Na ziemi wylana woda tworzy kałuże, w których możemy obejrzeć idealne odbicie otoczenia i samego Mariana. To robi wrażenie!

Efektowną wodę można było zobaczyć w Halo na Xboxie. Szczególnie w etapach Silent Cartographer (widowiskowe fale na brzegu wyspy) i 343 Guilty Spark (moczary z wodą po kolana). Szkoda tylko, że zabrakło fal za biegnącymi żołnierzami i odbicia Master Chiefa.

Wybuchy z Zeldy: Wind Waker...
... są jednymi z najbardziej efektownych eksplozji w grach! Nie są ani troszkę realistyczne, mają dziwne kształty i kolory, ale wprawiają wszystkich w zachwyt. No i oczywiście są niby dwuwymiarowe. Po efektownym uderzeniu pojawiają się kłęby kolorowego dymu, który zakręca się w spiralki i tworzy wzorek na niebie. Naprawdę warte zobaczenia, a poza tym idealnie pasują do reszty gry.

Cienie ze Splinter Cell...
...nie mają konkurencji. Pełny light sourcing, złożone modele i dokładnie opisane cienie, które idealnie padają na nierówne powierzchnie to mocna mieszanka! Do tego duży kontrast pomiędzy zupełnie czarnym cieniem, a oświetlonymi miejscami i trzy zielone światełka na głowie Sama – to wszystko stało się znakiem rozpoznawczym Splintera. Nigdy nie zapomnę, jak opadła mi szczęka, gdy każde oczko metalowej siatki rzucało cień na Fishera, przesuwając się po jego modelu w miarę stawiania kolejnych kroków. Albo kręcący się wentylator, przez który przedzierały się jasne, wręcz białe promienie...

Tekstury nieba z Sonic Adventure...
...są jednym z najbardziej pamiętnych elementów tej gry. Błękitne niebo i śnieżnobiałe, pierzaste chmurki, albo fioletowo-różowy zachód słońca z żółtymi obłoczkami rozświetlanymi przez ostatnie promienie, stały się tłami dla pokręconych jak makaron poziomów. Czym był by etap Emerald Coast i goniący Jeża wieloryb, gdyby nie tak świetnie narysowane niebo?

Dzisiaj tryumfy w tej dziedzinie święci Knights of the Old Republic. Jeszcze tak dopracowanych i różnorodnych nieboskłonów z tyloma księżycami, planetami i kolorowymi chmurami w jednej grze nie było! Ale o tym przekonacie się już niebawem sami.

Odbicia w samochodach z GT3...
...to po prostu sztuka. W żadnej grze nie wyglądało to lepiej i najwyraźniej konkurencją będzie dopiero GT4. W wypolerowanym nadwoziu każdego auta było dokładnie widać całe otoczenie – gęby otwierały się same i zaciskały zawiasy. Ale, czy jest sens mówić o Gran Turismo? Czy jest ktoś na sali, kto nie zna tej gry? Pan? Chłopaki, zajmijcie się tym kolegą, mehehe...

Piersi w DOA: Xtreme Beach Volleyball...
...są fachowe. Bezdyskusyjnie. Pełne, okrągłe, podskakujące w skąpych stanikach z tą dziwną siłą, która nie pozwala oderwać od nich wzroku. Czułem się zupełnie jak mucha, lecąca do tego śmiesznego, fioletowego światła... mhmmm jak ono ładnie świeci... Tak, to był najprzyjemniejszy detal ze wszystkich gier! Ach ta Kasumi... i te jej...

Takich pamiętnych szczegółów są dziesiątki. Dym w Sonicu (ten ze świątyni), krew z Mortali, flaki z Unreal Championshipa, kotek z Shenmue, spadająca z głowy Maria czapka... można tak do jutra. Szacunek dla autorów za nowe, niespotykane bądź doszlifowane rozwiązania.

Teraz pomyślcie o kilku swoich ulubionych grach i spróbujcie odnaleźć taki szczegół. To, co sprawia, że grę można rozpoznać po jednym, małym detalu...
Dzik Rzeźnik

BLASZANE KONWERSJE

Zaczynanie felietonu od słów „każda legenda ma swój początek i koniec" nie należy do moich zwyczajów (czytelnik może z góry zaszufladkować moje wypociny jako „moralizatorskie" i „najprawdopodobniej nudne"), nie mniej do głowy nie przychodzą mi bardziej trafne słowa. Moja wypowiedź w luźny sposób starała się będzie połączyć kilka oczywistych, zaistniałych na rynku gier faktów, które pozwolą mi wytoczyć pewną kontrowersyjną tezę. Jaką? Cóż, trzeba jej sobie poszukać, najlepiej wytężają nieco szare komórki przy czytaniu. A zatem - do dzieła.

Pamiętacie moment, w którym Adrian Chmielarz na łamach tejże prasy sugerował rychły zgon komputerów PC, jako maszyn do grania? Na pewno pamiętacie! I z pewnością przypominacie sobie fakt, iż kilka numerów później ów pan zmuszony został jednak do zweryfikowania swojej tezy, gdyż najprawdopodobniej poczuł, że nie nastąpi to tak szybko, jakby tego wówczas chciał, lub się spodziewał. Po prostu kolejna błędna teza odnosząca się do rynku i nic więcej, z całym szacunkiem dla pana Adriana. W moim odczuciu swego czasu nastała moda na multiplatformowe potyczki i szydercze wskazywanie siebie palcami przez posiadaczy różnych maszynek do grania. Można do bólu wymieniać maleńkie konflikty typu „obóz PSX kontra N64", tudzież „PS2 a Xbox" – powstające niemal automatycznie zawsze, gdy ów niemały rynek nawiedzi nowo dostarczony sprzęt i znajdzie on słuszne grono zapalonych odbiorców. Wymienione batalie są jednak niczym przy tej, którą umownie nazwiemy „konsole a komputery".

Bez obaw. Nie będę po raz kolejny niepotrzebnie zagłębiał się w jej podłoże, udowadniał po której stronie leży prawda i czy owa wojna niesie ze sobą jakieś ofiary. Chcę natomiast pokazać, że jakiekolwiek argumenty świadczące za siłą tego konfliktu najzwyczajniej na świecie już nie istnieją! I jeśli ktokolwiek chce zachować jeszcze jakąś wiarygodność, lub też zwyczajnie nie urągać swojej znajomości tematu, nie powinien (przynajmniej teraz) drążyć tego, jak już wspomniałem, modnego swego czasu tematu. Przekładając to z polskiego na nasze: skończyła się amunicja! Skończyły się też czasy beztroskiego wytykania palcem pecetowca i zarzucanie mu, że nigdy nie zagra np. w najnowsze hity od Konami, a w ogóle to jego sprzęt nadaje się wyłącznie do edytowania tekstu, lub pisania felietonów na temat przenikających się światów PC i konsol. To już zwyczajnie nie ma sensu i mam na to argumenty.

Czy nam się to podoba, czy nie - znienawidzone przez duże grono osób popularne „blachy" zaczęły otrzymywać konwersje co lepszych, konsolowych hitów. Z góry zaznaczam, że nie ja piszę te konwersje (więc pogróżki pod tym adresem nie będą uwzględniane) i niczego sobie nie wymyślam. Zwykły przemarsz wzdłuż półek dobrze zaopatrzonego sklepu z grami najlepiej posłuży Wam za dowód na zatrważającą, właśnie przeczytaną informację. W sumie spodziewałbym się w tym miejscu usłyszeć, że PC otrzymuje zaledwie konwersje wybranych hitów, a te z reguły nigdy nie są tak dobre, jak ich oryginalne, źródłowe wersje. Oczywiście ciężko mi się z tym kłócić, ale uważam to po prostu za reakcję obronną. Uważacie, że z perspektywy PeCetowca, pilnie śledzącego prasę konsolową, jakiekolwiek znaczenie ma fakt, że jego ulubiony MGS2 zostanie skonwertowany, ale będzie miał gorsze efekty mgły, tudzież Snake nie „zatańczy" na desce? Wierutna bzdura! Nasz przepocony okularnik będzie skakał i wył ze szczęścia, że oto nareszcie pougniata ów legendarny tytuł, osobiście przekona się o jego wadach i zaletach skrupulatnie przedstawionych na łamach prasy i (co najważniejsze) przestanie już myśleć o zarobieniu / wyłudzeniu / kradzieży horrendalnej kwoty pieniędzy na zakup tejże gry wraz z konsolą. Oczywiście na siłę doszuka się błędów powstałych przy okazji beztroskiego konwertowania gry z jednej platformy na drugą, ale przyczepi się do nich już po kilkudziesięciu godzinach solidnej dawki grania! Widzimy zatem jasno (mam nadzieję), że konwersja, nawet taka nie do końca stuprocentowa jest przecież dużo lepsza i bardziej pożądana, niż bezsilne i wieczne wpatrywanie się w pisemka, tudzież stronki internetowe. Innymi słowy, konwersja to nic złego dla osoby posiadającej zaledwie jeden sprzęt do grania, z oczywistą zazdrością wpatrującej się w hity nawiedzające pozostałe platformy do gier.

Przyszła zatem i kolej na blaszaka. Przez ostatni rok został on wręcz zasypany portami z innych platform, na co jego właściciele winni zareagować gromkimi brawami! Zaczęło się skromnie, od GTA3, w co przez długi czas nie mogłem uwierzyć. Po prostu nie wierzyłem, że ścisły exclusive na PS2 beztrosko zalega sobie na sklepowej półce, gotowy aby wziął go w swoje łapki bliżej nieokreślony właściciel PC! Nie wierzyłem, aż sam sobie takiego pudełeczka nie sprawiłem. Kilka dni spędzone z tymże tytułem pozwoliło mi na wystawienie opinii, iż za pomocą klawiatury i myszki sterowanie głównych bohaterem stało się dziecinnie proste! Celowanie to istny śmiech na sali! A z innej beczki – mogę nadać GTA3 taką rozdzielczość i taką prędkość działania, jakich nigdy nie uświadczyłbym na PS2. W tym przypadku jest po prostu lepiej.

Gracze, którzy cenią sobie oryginalne tytuły i z założenia gardzą piratami z uśmiechami na twarzach przyjmą także fakt, iż GTA3 na PC jest niemal 40 złotych tańsze. No, ale to zaledwie wierzchołek góry lodowej.

Na nieco zapomnianym rynku PC zawitały także: Silent Hill 2: Director's Cut, Splinter Cell, GTA: Vice City, MGS2: Substance, Tony Hawk 2, 3 i 4, a uprzednio Final Fantasy VII i VIII. Są to oczywiście napisane od podstaw gry, nie wymagające do działania jakiegokolwiek (swoją drogą nieistniejącego) emulatora jakiejkolwiek konsoli! Tym razem mogę usłyszeć argument, że to zaledwie garstka hitów przepisanych na PC, a znakomita większość gier nigdy nie przejdzie na inną, niż matczyna platformę. Ponownie ciężko mi się kłócić, bo nie ma w zasadzie z czym. Każda konsola posiada dużo hitów i nieporównywalnie więcej śmieciuchów, nad którymi nie warto dalej debatować. Czy na konsoli także we wszystko gracie? Jasne, że na blaszaka dominują głównie dedykowane mu produkcje, a znakomita ich większość to First Person Shootery i strategie czasu rzeczywistego z elementami RPG i rozbudowanym aspektem taktycznym. Kilka konwersji wiosny nie czyni, ale po pierwsze – kto powiedział, że wymieniłem wszystkie poczynione już konwersje, a po drugie – kto powiedział, że na tym koniec?! Nowatorski Splinter Cell tylko przez moment był exclusivem dla Xboxa po czym rozpłynął się po każdej możliwej platformie. MGS2 długo zachwycał posiadaczy PS2. A potem zaczął zachwycać każdego człowieka z dwiema zdrowymi łapkami i jeszcze świeżym wzrokiem. Słowem – konwersje nabierają szaleńczego tempa i PC po prostu na tym zyskuje. Chcemy czy nie – on także stał się platformą, na której można sobie konkretnie pograć! I nie skłamię, jeśli powiem – niemal we wszystko!

Konwersje to nie grzech i nie należy winić Bogu ducha winnego pecetowca, że oto ukończył na 100% GTA Vice City. Zrobił to dwa miesiące później niż posiadacz PS2? To zwykłe czepianie się zaistniałych faktów. Nic ponadto. Kiedyś czytałem w pewnej gazetce wynurzenia autora, któremu marzy się platforma, na którą wszystkie firmy pisałyby gry. Konkurencja zaś polegać by miała na polu tychże. Jak niewiele jego marzeniom brakuje do urzeczywistnienia, nie wiem. Widzę natomiast, że coraz więcej nowych gier zyskuje status „multiplatforma", co dotyczy także komputera osobistego! Dostanie mi się w tym podpunkcie zapewne od tych, którzy uważają, że PC do grania się nie nadaje, bo jego tytuły zawierają masę błędów i trzeba z Internetu zasysać patche. Cóż, na pewno Windows jest tu barierą, niemiłosiernie żyłującą w górę sprzętowe wymagania. Nie dość, że zajmuje olbrzymią część zasobów komputera, to w dodatku zawiera masę błędów, w tym logicznych. Wszelakie przestoje w grach, to po prostu jego niemoc w synchronizacji poszczególnych bebechów PC. Na szczęście nie jest tak tragicznie i grać można bez większych zgrzytów. Wieszanie się gry jest nieobce także konsolowej braci! Podobnie jak ściąganie z netu patchy. O ile na PC zabieg ów nie jest niczym nowym, tak konsole po prostu muszą to zjawisko powoli zaakceptować! Ile razy denerwował nas jakiś cholerny bug w dowolnie wybranej grze? Ot, choćby zwolnienia animacji i błędy przy wylogowywaniu się z Unreal Championship. Producent z miejsca udostępnił patch i problem chrupania w grze konsolowej zwyczajnie ustąpił. Pomyślcie chociażby o tym, gdy następnym razem wytkniecie pecetowcowi tę przypadłość, tudzież przywilej.

Kiedyś jeden z czytelników w FAQ zapytał, dlaczego wasza redakcja lubi konsole, a nie lubi PC. Odpowiedź brzmiała: lubimy 40 calowe projektory w miejsce 15 calowych monitorów. Dziś nie ma takiego problemu. Zwykłe wyjście TV Out dostępne w każdej nowej karcie graficznej z miejsca likwiduje ten problem. Ograniczeniem jest już tylko wielkość telewizora, do którego chcemy teraz podpiąć komputer. Z miejsca odpadają także argumenty, że granie na klawiaturze i myszce to lipa i tylko pad się liczy! Cóż, FPShootery i strategie padem się raczej nie zadowolą. Do pozostałych tytułów (w tym świeżutkich jeszcze konwersji) można najzwyczajniej na świecie kupić sobie pad. I koniec śpiewki.

Na koniec dorzucę jeszcze kilka przemyśleń. Kiedyś kolega patrząc w ekran TV, przy okazji jarania się jakimś programem o grach spostrzegł Devil May Cry! Z miejsca wstał na równe nogi, oddał głęboki pokłon i zapytał mnie o dwie rzeczy. Pierwsza – co to za RPG, a druga – kiedy go przepiszą na PC. Zbierałem się po tym dobry miesiąc. Dziś, pomijając już wizję DMC jako RPG nie byłbym już taki roześmiany. PC otrzymał MGS2, coś swego czasu było nie do pomyślenia! A jednak! Dlaczego DMC miałoby być pominięte przy okazji przyszłych konwersji? Nie mam odpowiedzi na to pytanie i dlatego na tym kończę mój śmiech. Choć dogorywam po tym DMC-RPG! Ech, nie odkryję Ameryki (moje drugie, „cudowne" powiedzenie) mówiąc, że światem, życiem i konwersjami rządzi forsa! Splinter Cell zarabia olbrzymie pieniądze na rynku Xboxa. Zarabia ich kilka razy więcej po zwykłym „transporcie" w stronę innych platform! Nie liczą się sentymenty, wyniosłe słowa o utraconym honorze, ani pogróżki przerażonych niewiadomo czym graczy! Na nic teksty pokroju „jak oni mogli to zrobić! skonwertować taki hit na PC! Nie rozumiem!". Odpowiedź, po przeczytaniu zakończenia powinna nasunąć Wam się sama! Więcej, znaczy więcej!

Matt

N+: Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja powiedział niedawno coś takiego: "•ie wykonane konwersje i gry multiplatformowe to olbrzymi dyshonor dla developera. Osoba, która przenosi grę z PS2 na Xboxa i nie poprawia chrupiącej animacji, czy nie wykorzystuje sprzętowych możliwości mocniejszych maszyn, nie zasługuje na szacunek." Cóż...
Od kilku lat udział gier pecetowych w ogólnoświatowym rynku systematycznie się kurczy. I nawet nie z takiego powodu, że gry na PC przestały się sprzedawać, ale dlatego, że konsolowych hitów sprzedaje się coraz więcej i więcej. Z drugiej strony Capcom zapowiedział ostatnio konwersję Chaos Legion, Namco – Dead to Rights. Wiadomo także, że Electronic Arts wyda Return Of The King i na PeCeta. To znaczy, że firmy delikatnie sondują, czy jest na PC rynek na zręcznościówki. Czas pokaże...
A autor artykułu otrzymuje od nas wybraną przez siebie (z pewnej puli, hehe) grę na PlayStation 2.

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

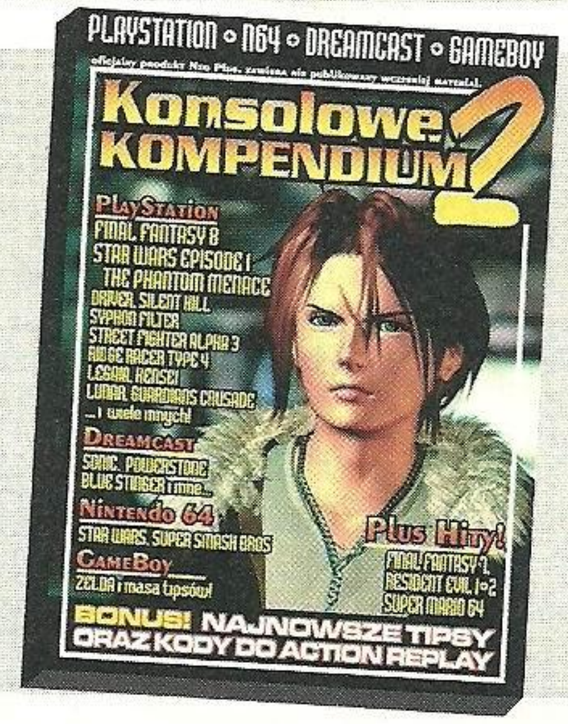
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

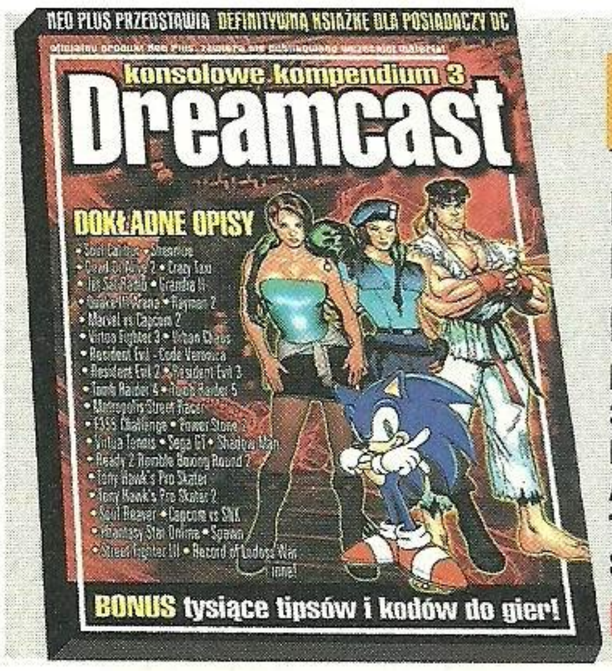
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

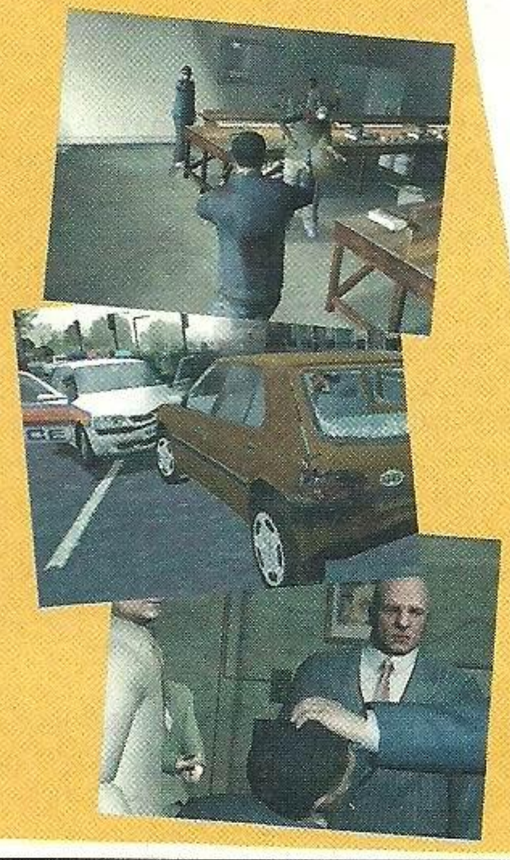
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Witajcie w szkole. Jak znam życie to powinniście być bardzo podekscytowani perspektywą, jaka się przed Wami roztacza – jesteście na samym początku długiej, dziewięciomiesięcznej drogi, porównywalnej do tej jaką przebędzie dziewczyna, która jeszcze nie zdaje sobie sprawy, że tamta w tak pikantny sposób zakończona wakacyjna impreza całkowicie odmieni jej życie. Tyle, że Wy na końcu tej drogi przejdziecie do następnej klasy. Albo i nie. Ale nie będzie Was więcej. Do przeczytania,

banan@neoplus.com.pl

POKÓJ W GRACH

Witam cię Bananie. Piszę, ponieważ naszła mnie refleksja po przeczytaniu listu Ryo z lipcowego N+. Ostatnio podczas grania w pecetowego C&C Generals rozmyślałem o tym, co czuje gracz, gdy wysyła swoje wojska by siały zniszczenie i śmierć. Zastanawiałem się, jakie wnioski wyciągnie on z grania w tego typu gry? Wojna przedstawiona na ekranie monitora nie ukazuje graczowi swojej makabryczności, nie pokazuje tego całego cierpienia, przez jakie muszą przejść żołnierze oraz ich zrozpaczone rodziny.

No.

Ostatnio sporo się mówi o wojnie w Iraku oraz o jej ofiarach. Sam kiedyś myślałem, że śmierć paru osób to nic takiego. Nie ruszało mnie jak mówili o zamachu na WTC. Do czego zmierzam... Chodzi mi o to by gry, choć trochę ukazywały konsekwencje wynikające z działań podjętych przez gracza, aby zdał on sobie sprawę, że to co robi nie do końca jest takie 'cool'. Innymi słowy - by gra miała dobre przesłanie (jak np. drugi MGS). Uważam, że dobrym pomysłem byłoby umieszczenie statystyk podsumowujących poczynania gracza (coś typu: "Responsible for death of # soliders and/or # innocent people").

Hmm. Nie chciałbym być złośliwy, ale kilka takich gier jest i wręcz opiera ostateczny wynik na zależności pomiędzy przeciwnikami, których pozostawiłeś przy życiu, a tymi, którzy spotkania z Tobą nie przetrwali.

Na myśl tutaj przychodzi mi pewna oldschoolowa pozycja na SNESa - "Live a Life", ktoś kojarzy? Pamiętam, że była w niej taka misja, w której grając jako ninja trzeba było dorwać jakiegoś gościa i jeżeli tylko będzie to możliwe, bez rozlewu krwi.

Tenchu, Hitman – takich gier już kilka jest. W Syphon Filter też nie bardzo opłacało się zabijać cywili, to samo w Time Crisis'ie i połowie innych gier, w których eskortujesz jakieś osoby.

Jeżeli bohater wdał się w walkę i zabił kogoś to potem powtarzał sobie w myślach: "I've slain # people...". Taki motyw bardzo daje do myślenia i motywuje gracza do unikania przemocy.

U jednych wzbudzi takie uczucia, ale inni zupełnie to olejają. Jak to gracze.

To tyle moich przemyśleń na temat przesłania gier. Myślę, że kto chce to wyciągnie odpowiednie wnioski. Tymczasem do przeczytania!
Zandro

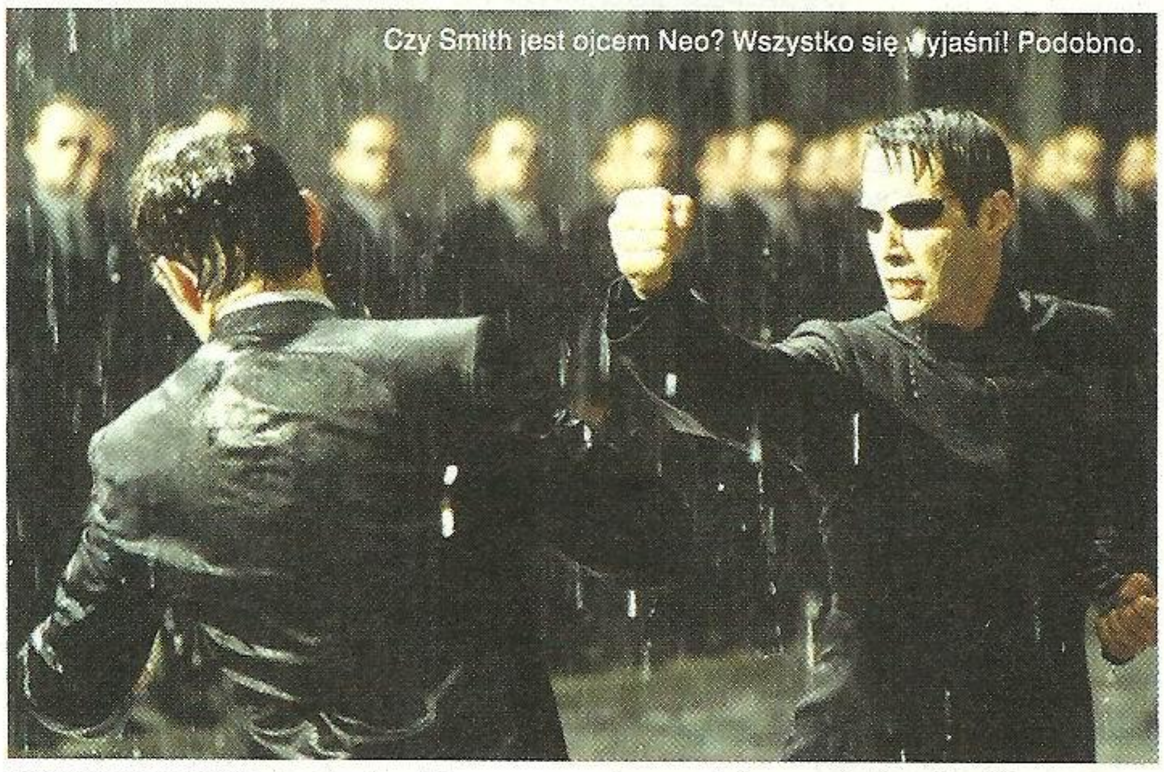
Myślę, że jeszcze więcej ich nie wyciągnie. Oczywiście są gry nastawione na wzbudzenie określonych uczuć u gracza. We mniej najwięcej emocji wzbudziły dwie gry: Silent Hill 2, Superman 64 oraz kilka razy Pro Evo, kiedy w ostatniej chwili traciłem bramkę po dominacji w całym meczu i oddaniu ponad dziesięciokrotnie więcej strzałów na bramkę rywala.

DEGRADACJA

Witam. Chciałbym się odnieść do wypowiedzi Szeregowca Mandelli (swoją drogą nie zasługuje na nicka wziętego od postaci z tak dobrego komiksu jak "Wieczna wojna") z numeru 6/2003.
Wypowiedź dotyczyła między innymi "Matrixa Reaktywacji". Otóż przede wszystkim chciałbym powiedzieć, iż osoba recenzująca film nie powinna kierować się oceną subiektywną tylko w jak najbardziej obiektywny sposób przekazać wszystkie za i przeciw (jak to robicie w Waszej gazecie).

Oto sprytna sztuczka, która gwarantuje autorowi uwagę tego gościa, co odpowiada na listy. A jeśli chodzi o recenzje, to zasadniczo są one subiektywne.

Ta wypowiedź to jakiś niepohamowany atak na film, który poza niewątpliwie sporą ilością minusów ma jednak całą masę plusów. I tak Szeregowiec zarzuca "przygniatającą przewidywalność cieniutkiej intrygi..." dając za przykład "rewelacyjną" niespodziankę jaką było poświęcenie się Morfeusza w części pierwszej. Przecież to było przepowiedziane i każdy, kto uważnie oglądał film wiedział, że to nastąpi. W przypadku Reaktywacji fabuła pozostawia całą masę pytań bez odpowiedzi. Faktem jest, że film jest nierówny, szczególnie początek kuleje, jednak z każdą minutą zdaje się rozkręcać.
Jeśli chodzi o latanie Neo to uważam, że Wachowscy w świetny sposób obalili mit Supermana. Już nie jest to latanie ot tak sobie przeczące prawu grawitacji, tu można to w prosty zero-jedynkowy sposób wytłumaczyć. Bo czyż problemem jest latanie w wirtualnej rzeczywistości?


Czy Smith jest ojcem Neo? Wszystko się wyjaśni! Podobno.

Początkowo uznałem to za bardzo słaby chwyt, ale w końcu się do niego przekonałem.

Nie jestem w stanie sobie wyobrazić, jakie filmy oglądał pan Mandella skoro uważa efekty specjalne w Reaktywacji za nudne.

Ja jestem sobie w stanie nie tylko wyobrazić kilka różnych filmów, przy których Matrix Reaktywacja wygląda słabo, ale wręcz przysiągłbym, że w różnych momentach swego życia widziałem kilka takich, w których występują odziane w skórzane stroiki panie oraz dysponujący nadludzką sprawnością goście, ale odnoszę dziwne wrażenie, że niezupełnie o to ci tutaj chodziło. Nawet pomimo tego, że wszystkie te rzeczy widziałem jeszcze na długo przed Reaktywacją.

Długo jeszcze nie zobaczymy filmu, który przebije to, co dzieje się na ekranie podczas Matrixa 2. Tylko właśnie ten cały przepych jest winowajcą zepchnięcia fabuły na dalszy plan.

Przyznam ze wstydem, że po Reaktywacji z kina wyszedłem nie do końca wiedząc, o co chodzi.

Jeszcze tylko o zakończeniu. Muszę przyznać, że jest mocno intrygujące, bo nie wierzę żeby w realnym świecie Neo był w stanie zatrzymać maszyny w ten sposób. Czyżby były dwie rzeczywistości w Matrixie i Zion był Matrixem dla nieprzystosowanych?

Teorie na ten temat SĄ do prześledzenia na różnych forach dyskusyjnych zasiedlanych przez ludzi pozbawionych elementu zwanego przez śmiertelników „życiem towarzyskim" albo „szczególnie palącymi obowiązkami". I trzeba przyznać, że teorie te są dosyć ciekawe.

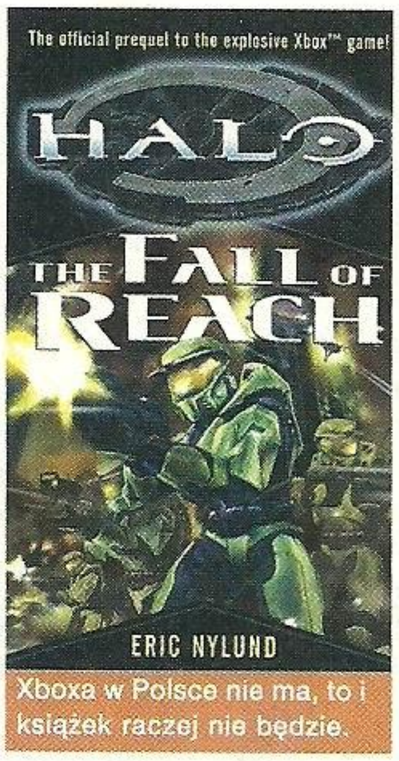
W końcu jest kilka "przejść przez ekran" podczas filmu i doprawdy nie wiemy, co jest realne a co nie. Podsumowując, trudno wymagać od kolejnych części, aby były tak zaskakujące jak pierwowzór. Dlatego można uznać Reaktywację za kontynuację w dobrym stylu, kontynuację, która nie ustrzegła się paru błędów i płycizn, ale która pozostawia większy apetyt na finał niż to zrobiła część pierwsza.
przemulek

Hmmm... Obiektywnie rzecz biorąc Ty również wcale nie jesteś taki znowu obiektywny, więc Mandelli też nie powinieneś tego zarzucać – tym bardziej, że film to sztuka, a ta jak wiadomo podlega ocenom opartym na tak ulotnych podstawach jak czyjś gust. To już pisałem ja, Marcellus. Aha i jeszcze jedno, Mandella obejrzał więcej filmów niż ja... kiedykolwiek widziałem na półkach w wypożyczalniach.
(swoją drogą, mnie też już Revolutions interesuje, że tak powiem, średnio. Po obejrzeniu Reloaded właśnie. Ale jak mawiał mój tatko, jeden zbiera taborety, a inny lubi jak mu skarpetki śmierdzą.
Czyli: różne są gusta. - Gsh)

Wbrew pozorom jest sporo gier, w których bohater ponosi konsekwencje haniebnych czynów. Jak Hitman 2.

HALO? TU LIST!

Kiedyś, w którymś tam numerze pisaliście, że ukazała się książka rozgrywająca się w świecie gry Halo. Jednak nie doczytałem się ani jej nazwy, ani autora, ani również tego, czy została wydana w Polsce. Czy mógłbyś mi podać trochę informacji na jej temat? Jeszcze jedno pytanie, mianowicie, co się dzieje z grą na X'a Steel Batallion. Będzie ona wydana czy może już została? Bardzo proszę o odpowiedź.
Shiter



Xboxa w Polsce nie ma, to i książek raczej nie będzie.

Człowiekowi z taką ksywą nie jestem w stanie odmówić.
Książki Halo: The Flood oraz Halo: The Fall of Reach nie są, z tego co się orientuję, dostępne w naszych rodzimych księgarniach. Możesz spróbować zaatakować jakiegoś księgarza, który sprowadza książki z zagranicy albo samemu poszukać na internetowych aukcjach. Mocno wzbogacają ponoć całe te Halowe doznania. Obie na aukcjach są po około 7 dolarów.

http://www.movielandstation.com/product/0345451325/AsinSearch/3/

http://www.movielandstation.com/product/0345459210/AsinSearch/3/

A Steel Battalion już w marcu ukazał się w Europie. Kosztuje, z tego co wiem, jedyne 200 funtów. Nie ma chętnych na sprowadzenie tej pozycji do naszego pięknego kraju. Próbowaliśmy go kupić podczas pobytu w USA na E3, ale obsługa kilku sklepów uprzejmie wyjaśniła nam, że gra została błyskawicznie wykupiona i jedyne miejsce, gdzie można ją znaleźć to aukcje internetowe. Jakiś czas temu na jednej z nich widziałem SB za jedyne 300 dolarów.

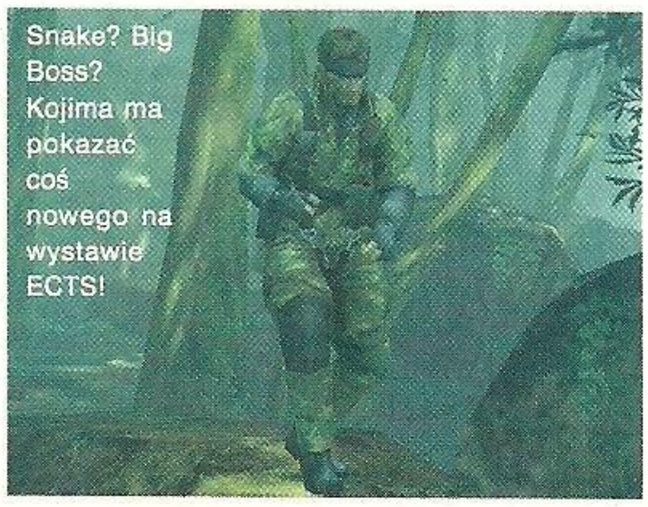
KOJIMA DEBATE

Poniżej dwa listy z przemyśleniami na temat Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Zachęcam do dalszej dyskusji.

Hej! Właśnie obejrzałem ten opisywany ostatnio w prasie konsolowej trailer MGS3 z ostatniego E3. Cóż, dziwna sprawa zarówno z osadzeniem akcji w latach 60. jak i postacią samego Snake'a, który w takim układzie powinien być Big Bossem - jednak jak na mój gust coś mi w tym wszystkim nie gra (cóż, nie ma na razie kolejnych newsów, więc trzeba się samemu doszukiwać prawdy :). Po pierwsze - w filmiku jest ujęcie, na którym widać jak Snake celuje do żołnierza, namierzając go ze snajperki (chyba), ale widok jest taki jak w goglach termicznych. Sorry, może nie jestem specem od militariów, ale w latach 60. chyba takich wynalazków jeszcze nie mieli. Jest też ujęcie, na którym Snake obserwuje żołnierzy poprzez lunetę, przybliżając sobie obraz - też to wygląda zbyt nowocześnie jak na tamte lata. Kolejna sprawa to brak oka u Snake'a/Big Bossa. Faktycznie są ujęcia, na których widać, że mu jednego brakuje, ale na niektórych ma oba. Zresztą sceneria też jest wyraźnie różna - dżungla jak z Predatora oraz lasy tropikalne kojarzące się raczej z Wietnamem, dlatego przypuszczam, że być może akcja gry będzie się toczyła na dwóch płaszczyznach czasowych i faktycznie będziemy sterować zarówno Big Bossem, jak i Snake'iem. Zresztą byłoby to dziwne posunięcie, gdyby Kojima-san cofnął akcję o tyle lat wstecz skoro końcówka MGS'a 2 sugeruje, że powinien być dalszy ciąg sprawy z Patriotami itp. Poza tym wydaje mi się, że gdyby akcja toczyła się wyłącznie w latach 60., to co z tytułowym Metal Gearem? Fakt, MGS jest nieco surrealistyczny, ale mechy w połowie XX wieku to już byłaby "lekka" przesada. Ech, miejmy nadzieję, że niedługo pokażą się nowe trailery, które rozjaśnią nieco sytuację, a na razie trzeba czekać. Pozdrawiam!
Paweł K.

Witam.
Kolejny raz Hideo Kojima sprawił, że zacząłem bawić się jego grą jeszcze przed zakupem. Pozostawione zagadki zmusiły mnie do poszukiwań. A oto ich rezultat:
1. Nie sądzę, żeby wydarzenia z gry przedstawiały wojnę w Wietnamie, ponieważ miała ona miejsce w latach 1964-1973, a więc po MGS'ie trzecim (1961-1964). Może ostatnia misja będzie działa się na tym terenie, chociaż jest to mało prawdopodobne. MGSy przedstawiały własną historie, nie starały się "symulować" niczego, przecież to nie Medal of Honor.
2. Rzeczywiście człowiek na filmie nie ma jednego oka (lewego, tak jak BiBis). Widać to wyraźnie na screenie, który załączam.
To tyle na razie, jak znajdę coś jeszcze to dam znać.
Na koniec chciałbym powiedzieć, że fajnie by było gdybyście zrobili jakiś kącik o skradankach np. "Stealth Korner". Gier tego typu jest coraz więcej i to na wszystkich platformach, nawet na tych starszych ich nie brakuje (PS one). W kąciku gracze mogli by pochwalić się swoimi taktykami, uwagami, najlepszymi wynikami, bugami, ciekawostkami itd. Co wy na to?
Silencer

Jak zwykle – zobaczymy, co na to powiedzą czytelnicy. A znając ich niepohamowaną wręcz potrzebę pisania możemy, a raczej ja mogę liczyć na dwa trydziestoipółkilobajtowe maile od Edidtb i Mieluma, w których piszą o wszystkim plus kilka drobiazgów o MGS'ie


Snake? Big Boss? Kojima ma pokazać coś nowego na wystawie ECTS!

NIELICHA POGADUSZKA

Dlaczego w recenzji ZELDY napisaliście, że monotonne robi się pływanie?

Bo momentami jest monotonne.

W połowie gry uczymy się teleportacji. Czyżbyście nie grali do końca?

Zdobyłem czar, o którym mówisz. Gulash także miał z nim do czynienia.

A może dlatego, bo to gra na GCN, a nie PS2?

No wreszcie! Mamy przecież zasadę – tylko przy grach na Nintendo piszemy o nudnych rzeczach. To przecież jasne.

Z tym, że w oryginalne gry Polacy zagrywają się aż im się uszy trzęsą macie racje. Jestem jednym z nich. Jeżeli chcecie spotkać gracza i to porządnego to przyjedźcie do mnie (pogramy :)
Za dużo jest recenzji gier na PS2. Wiem, są tańsze od gier na GCN i popularniejsze.

Nie, coś Ty. Żadne tam logiczne wytłumaczenia. To dlatego, że tam w nazwie jest Nintendo...

Ale z taką postawą Gacek nie będzie bardziej popularny. A jest mocniejszy. Gry są prawie w tej samej cenie. Ale ja myślę, że nie chodzi o ceny, po prostu nie lubicie Nintendo, tak jak ja Sony i Microsoftu z ich pudłem.

Widzę, że karty zostały wyłożone na stół.

Dlaczego w F.A.Q. (skrót od najczęściej zadawane pytania) nie ma pytań tylko jakieś pogaduszki?

Sam nie wiem. Może dlatego, że jak się odpowie na dwa pytania, to zaczyna się pogaduszka?

Weźcie przykład z GBM. To jest najlepsza gazeta na rynku.

Głupia sprawa. Już jej nie ma, a na dokładkę to my ją robiliśmy.

Nie faworyzuję konsol. Pozdrawiam całą redakcje. Dziwne macie ksywy. Chodzi mi o np. Poyep.
Bartek

Poyep to jeszcze luzik, ale weź na przykład takiego Banana. Toż to boki zrywać.

DZIEŃ REKLAMOŻERCÓW

Tak myślałem sobie ostatnio o cenach nowych gier i wpadłem na świetny (chyba?) pomysł, jak wydawcy mogliby je obniżyć.

Cały zamieniam się w czyt.

Sami przyznacie, że z perspektywy Polaka to dość istotna sprawa. No więc moim zdaniem w grach powinny pojawić się najprawdziwsze reklamy.

Doskonały pomysł.

Wyobrażam to sobie następująco.
W wyścigach samochodowych mogą być billboardy z plakatami reklamującymi na przykład zegarki, czy elektroniczne zabawki (wiadomo, że w wyścigi głównie grają faceci). Albo na przykład w takim Pro Evolution Soccer - gdy jest przerwa meczu, lecą trzy minuty reklam. Na przykład takich, które emitowane są podczas Ligi Mistrzow. Chyba na DVD jest wystarczająco miejsca, żeby wepchnąć ich kilkadziesiąt?

Jasne. Już wyobrażam sobie miny szczęśliwych graczy. Po raz tysiącpięćsetny oglądałem tę reklamę brzęczyka na komary w przerwie meczu, Grzesiek - mówię Ci, jest super. Coraz bardziej się do niej przekonuję!
Nie no, coś ty - lepsza jest tamta kleju do podłóg!
Już widze ten entuzjazm. Tym bardziej, że sam po prostu przepadam za bannerami reklamowymi wyskakującymi nawet na sekundę przy ładowaniu jakichkolwiek stron.

Oczywiście gracz nie mógłby ich przerwać, ale gdyby dzięki temu cena gry spadła o kilkadziesiąt złotych...

No i tu właśnie nasz rozpędzony reklamobil wypada z zakrętu. Bo widzisz - ceny reklam na pewno obniżyłyby jedna rzecz - koszty produkcji. I na tym by prawdopodobnie poprzestały. Nie zauważyłem na przykład, żeby ceny biletów do kina kiedykolwiek zmalały, nawet pomimo tego, że jedne filmy są napakowane lepiej albo gorzej zakamuflowanymi reklamami, a inne zupełnie ich pozbawione.

...chyba nikt nie miałby firmie tego za złe. Ja na pewno nie. Co o tym sądzisz?
Raymondas

No więc właśnie to, co napisałem. Obawiam się, że zamieszczenie reklam w grach (zresztą już w Wipeoucie pojawiły się reklamy Red Bulla, a z ostatnich przykładów wystarczy wspomnieć Devil May Cry 2 i wrzucone tam ciuchy Diesela) nie wpłynęło na zmianę ich ceny. Jakieś tam korzyści pewnie są, ale nie aż tak duże, żebyśmy to odczuli. A na pewno - nie w taki sposób, jakbyśmy wszyscy sobie tego życzyli.

PYTANIA FAQTYCZNE

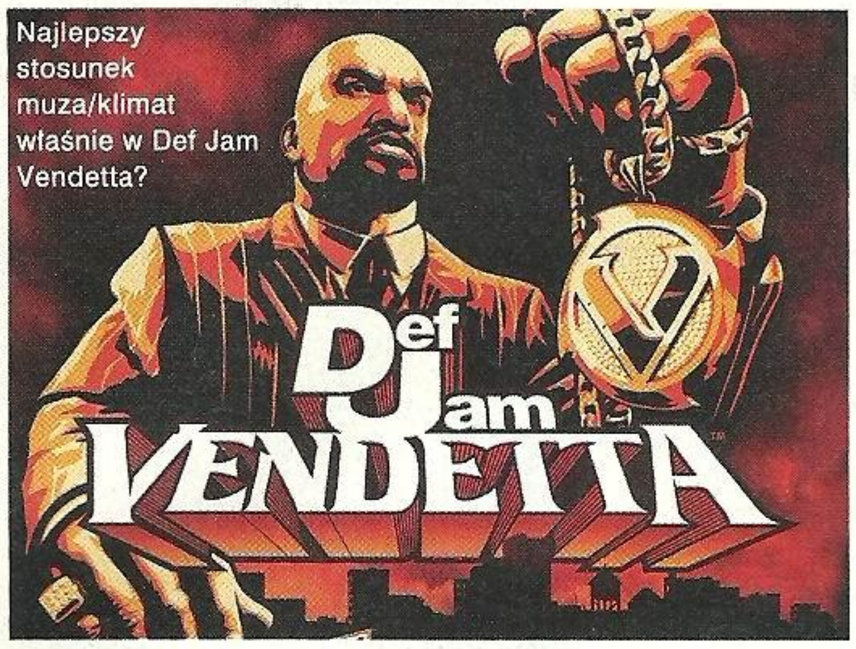
To mój drugi list do waszej redakcji, pierwszy nie został wydrukowany. ponieważ wysłałem go do Gulasha, gdy ten był nieobecny.

Dzięki, że oszczędziłeś mi konieczności usprawiedliwiania się.

W moim liście chciałem poruszyć kilka spraw dotyczących konsol i otaczającego ich świata. Mam do Was jedno pytanie - czy do faq'a nie docierają już listy krótkie, czy po prostu wolicie długie lektury?

Te krótkie są tak pasjonujące, że decyduję się na dłuższe.

Chciałbym rozwinąć pewną teorię. Pewnie słyszeliście kiedyś z ust mamy "szanuj innych, a inni będa szanowali Ciebie". Każdy sobie wtedy myśli "dobra, dobra", ale właśnie o to chodzi! Jest konflikt konsol, a każdy porządny konsolowiec powinien szanować konsolowca, który preferuje inną konsole niż on! Myślę, że w tej kwestii chyba mi



przyznacie rację!? Po drugie sprawa muzyki, otóż każdy konsolowiec słucha... INNEJ!

Wow. A więc to tak wygląda...

Poza tym, każdy rodzaj muzy pasuje do różnych gier. Wyobraźcie sobie... Gracie w MGS2, pojedynek z Olgą a tu nagle leci... Piosenka 50 Cent " In Da Club"!!!???

Tylko pod warunkiem, że Olga nosiłaby długie czarne włosy splecione w warkoczyki z blond pasemkami co drugi, ucięte niedbale zielone bojówki spod których wyłaniałyby się kabaretki kończące się w pozbawionych palców i pięt wysokich butów z lamparciej skóry. A do tego absurdalnie skąpą koszulkę z napisem „Big Ho", gdzie ze środków literek „g" i „o" wystawałyby sutki.
Nabrzmiałe.
A więc, jak widzisz, tak – wyobrażam sobie.

Najlepszym dowodem na dopasowanie muzy do klimatu gry są Def Jam Vendetta i gra inspirowana przez muze Metalliki, która ma trafić na konsole w 2005 (St. Anger Rocks!).

Wstrzymaj rumaka, kowboju. Czy muzyka Metalliki pasuje do jej gry przekonamy się, jak pojawi się sama gra. Natomiast co do Def Jam Vendetty – nie sposób się z Tobą nie zgodzić. Ale są też inne gry – i to całe mnóstwo – które mają doskonałą muzykę.

Aha! Chciałem złozyć serdeczne życzenia i gratulacje z okazji przetrwania już 5 lat na rynku! Mam dla Was propozycje. Zamiast pisania samych kodów wprowadzić taki dział, w którym pojawiły by się kody i do którego można by wysłać maile ze swoimi problemami w grach.
Rafał G.

Takie pytania przychodzą już i bez tego działu – chłopaki starają się dobierać kody i opisy do gier, tak żeby uwzględnić Wasze pytania. O ile przypadkiem już nie odpowiadali na nie dziesięć numerów wstecz.

PO CZEMU TO WYDAWANIE PISMA?

Chciałem się Was zapytać jak dostajecie te wszystkie gry. Czy od producentów, czy od jakiegoś sklepu?

Albo od producentów, albo od zaprzyjaźnionych sklepów, albo zza granicy.
I zdziwiłbyś się, gdybyś się dowiedział, od kogo najwięcej.

I jak to zrobiliście. Czy wszystkie gazety tak dostają i ile pieniędzy musieliście włożyć na powstanie gazety? Głupie pytania, ale mnie męczą. Czekam na odpowiedź.
GenzoChan

Podobno nie ma głupich pytań, są tylko głupie odpowiedzi. No więc na wydawanie gazety trzeba wyłożyć kilka milionów złotych, ale na miesięcznik konsolowy w Polsce mówimy o kwocie o parę rzędów niższej. Innymi słowy – odwiedź od kupienia samochodu jednego kumpla, drugiego, trzeciego, czwartego, piątego, no i może szóstego, tak na wszelki wypadek i jeżeli wszystko dobrze Ci pójdzie, to powinieneś mieć kasę na konsolowy miesięcznik.

IMPLEMENTACJA LOKACJI

Czołem (jebudu)!
Bez przydługich wstępów: proszę Was, abyście zastanowili się, kiedy znowu będziecie chcieli użyć słowa "lokacja" w Neo Plus. Słowo to jest dosyć chybioną kalką językową (w tym sensie, w którym go używacie) i w języku polskim oznacza czynność.

Tego właśnie się obawiałem.
Że któregoś dnia, jakiś dobry uczeń (dobry w znaczeniu takiego, który z własne woli sięga po słownik) dowie się co tak naprawdę oznacza słowo lokacja. I proszę.
Dobra, masz nas. Faktycznie słowo lokacja to obrzydliwy anglizm, który zaimplementowaliśmy w naszym języku, żeby opisywać dowolne miejsce, w którym toczy się akcja gry. Dokładnie to oznacza ono w pismach o grach - zarówno komputerowych, jak i tych konsolowych. Tylko problem polega na tym, że pan wielki i mądry słownik języka polskiego ma w wielkim poważaniu naszą branżę grową i specjalnie dla niej nie będzie modyfikował tak definicji słowa lokacja tak, aby zmieściło się tam: *d) dowolny obszar, na którym toczy się akcja gry.*
Ale masz całkowitą rację – jest ono niepoprawne. Spróbujemy tego unikać. Miejscówka nie brzmi może lepiej...
Aha. Sensownego wytłumaczenia dla uporczywego wykorzystywania przeze mnie słowa implementować nie jestem w stanie wytłumaczyć niczym więcej niż tylko... nadgorliwym Wordem, który... który... zastępuje mi podczas autokorekty wszystkie wyrazy „wykorzystali" wyrazem „zaimplementowali".
I nie pytajcie jak udało mi się napisać „wykorzystali" te dwa razy.

Podobnie jest ze słowem "implementować". Praktycznie w każdym zdaniu, w którym go używacie, można użyć o wiele zgrabniejszego sformułowania lub słowa. To nie tak, że mi to przeszkadza. Po prostu ludzie gotowi są się nauczyć takich słów i zadziwić nauczycielkę podczas odczytywania wypracowania na głos.

Święte słowa. W takiej lokacji jak szkoła implementowanie błędów to niezła porażka. Mam nadzieję, że nikt więcej nie popełni tego błędu.

Z innej beczki - mam pytanie do Grabarza: czy hasło "bestial devastation" to celowe nawiązanie do Sepultury?

Podejrzewam że tak. Grabarz to człowiek mający rozległa wiedzę na każdy temat. A na pewno rozleglejszą niż moja. Chociaż to może akurat niewiele znaczyć, jakbym się nad tym głębiej zastanowił...

Jeżeli tak, to biję pokłony. Aha, dziękuję też za wydrukowanie listu. To ja jestem tym kolesiem, który zaproponował napisanie paru słów o Japończykach.

I super.

Z jeszcze innej beczki - czy nie byłoby dobrym pomysłem umieszczenie w którymś z następnych numerów listy redaktorów Neo Plus razem ze zdjęciami i ich krótką charakterystyką? Pięciolecie pisma wydaje się być doskonałą okazją do przybliżenia redakcji czytelnikom (kilka zdjęć w numerze 55 się właściwie nie liczy, a Alfabet Neo Plus to nie dokładnie to samo).

Powoli to robimy, na ostatniej stronie. Dzięki za list. Postaramy się pamiętać Twoje językowe wskazówki. Czytacie to, chłopaki?

TECHNIKUM im. J.S. Poyepa

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Cześć!
Planuję zakup zestawu głośników 5.1, które zdekodują magiczny sygnał dźwięku przestrzennego wypluwanego z PS2. Mam w związku z tym kilka pytań:
1. Czy zestaw głośników Jazz Speakers J-9938B będzie współpracował z PS2 (co będę potrzebował do podłączenia)?
2. Wspomniany zestaw głośników ma zewnętrzny dekoder, czy ten dekoder ma systemy dźwięku Dolby Digital, DTS, Pro Logic I, Pro Logic II?
3. Czy zestawy głośników Jazz Speakers są dobrej jakości?
Z pozdrowieniami
AdamK.

1. Wersja J-9938B nie ma wbudowanych dekoderów cyfrowego dźwięku przestrzennego, tak więc w tym przypadku jest bezużyteczna. Dekodery takowe są za to w wersji J-9938A.
2. Patrz punkt pierwszy.
3. Biorąc pod uwagę stosunek jakości do ceny urządzenia marki Jazz Speakers są godne polecenia

Hi Poyep!
Mam do ciebie kilka pytań natury technicznej.
1. Jestem posiadaczem Neostrady Plus i zastanawiałem się czy można przez nią podłączyć GameCuba do netu. A jeśli można, to jak?
2. Czy do GameCuba da się podłączyć jakiś zestaw kina domowego lub coś w tym rodzaju?
Byłbym wdzięczny za odpowiedź.
Funk.m.

1. W tym celu musiałbyś zaopatrzyć się w oficjalny adapter szerokopasmowy od Nintendo.
2. GameCube nie ma wyjścia optycznego ani też koaksjalnego, można go jedynie podłączyć standardowo przez tzw. "czincze" do wejścia audio w jakiejkolwiek wieży. Jednakże by poprawnie zdekodować analogowy sygnał Dolby Pro Logic II musiałbyś podłączyć konsolę do amplitunera dekodującego ten format.

Cześć,
Mam parę pytań znów :)
Chce podłączyć głośniki do PS2... Nie ma żadnych wyjść, a te dwa kabelki co razem idą z trzecim (obraz) to stereo... Więc padło na wyjście optyczne, w sklepie powiedzieli mi, że nie ma (lub nie mają) takich kabli, które wychodzą z wyjścia optycznego i można tam podłączyć 3 małe jacki, które są zazwyczaj w tych zestawach... Creativa czy tam czegoś innego (mniejsza o to)... W numerze 54 na ostatniej stronie jest o głośnikach i tam jest o tym kablu, który umożliwia podłączenie tego zestawu. Teraz pytanie, ile kosztuje ten kabel, gdzie go można nabyć (może w Media Markcie?) i czy zda on egzamin, bo bardzo mi zależy na podłączeniu takiego zestawu do PS2 dla filmów DVD i oczywiście gierek :)
Bardzo proszę o odpowiedź, pozdrawiam,
Krizz

Ludzie, których się pytałeś, nie mieli pojęcia o czym mówisz, więc powiedzieli że tego nie ma. I faktycznie takiego kabla nie ma, bo w ten sposób podłączyć głośników się nie da. Żeby móc podłączyć PS2 kablem cyfrowym musisz mieć głośniki z wbudowanym dekoderem cyfrowego dźwięku przestrzennego. Zestawy bez dekoderów mają tylko te trzy "jacki". Kabel optyczny kosztuje ok. 80 zł, można go kupić praktycznie w każdym sklepie ze sprzętem. Zestaw kolumn z wbudowanym dekoderem Dolby Digital cenowo zaczyna się gdzieś od 600 zł za Creative 5500.

Witam
Mam głośniki Creative Inspire 4400 i kabel RGB z 3 wejściami na chincze. W jednym z N+ wyczytałem, że po podłączeniu chinczami dźwięk będzie wychodził tylko z dwóch kolumn i głośnika sub-niskotonowego, ale można podłączyć przejściówkę tak, żeby grały cztery satelitki w podwójnym stereo. Moje pytanie brzmi: jak się nazywa taka przejściówka, gdzie ją kupić i czy współpracuje z Inspire 4400. Pozdrawiam.
Jarek

O ile dobrze pamiętam ten zestaw Creative'a jest przystosowany do wejścia typu minijack 3,5mm. Będziesz potrzebował przejściówki z chinch na minijack (2x).
I tyle, powinno działać.
Takich przejściówek szukałbym w specjalistycznych sklepach, kosztują grosze.

Witam Cię Poyep!
Piszę do Ciebie mój pierwszy list, i mam nadzieje ze mi pomożesz.
Mianowicie chodzi o to, że chcę sobie kupić Pleja 2, który głównie będzie mi służyć jako kino domowe (w dużym pokoju, bo w małym mam kompa). Tylko wtedy, kiedy będzie służył do czegoś innego, niż do grania ojciec się zgodzi - wiesz pewnie, o co biega. Chcę się zmieścić w kwocie 1500 zł (ja daję połowę, a resztę ojciec) Proszę Cię o to byś sporządził listę wszystkiego, co potrzebujemy kupić, by móc delektować się filmami na DVD (głośniki i te inne pierdółki). A ja będę zagrywać namiętnie we wszystkie znane tytuły (piękny okres się w moim życiu zbliża).
Z góry dziękuję za pomoc.
Grzegorz

Creative Digital 5500 kosztuje jakieś 600 zł plus kabel optyczny ok. 80 zł. No i oczywiście konsola, nic więcej nie potrzebujesz.

Jar-Jar Binks i wizje przyszłości

Pewien znany polski pisarz fantasy zwykł mawiać o psach i małych dzieciach, że woli się od nich trzymać z daleka, jako że to zjawiska nieprzyjemne i mało estetyczne.

Co do drugiego z owych kataklizmów, zasadniczo do niedawna podzielałem jego zdanie. Bo czy przeżyliście kiedyś na przykład coś takiego - Wasza wychuchana zabawka, śliczna, odkurzana co dzień konsola, ów ołtarz zdrowej i inspirującej rozrywki w dobie kretyńskiej telewizji i prymitywizmu innych mediów, ów skarb, zagrożony przez zgraję gorszą niż stado goblinów - gromadę dzieci?! Ja przeżyłem. Nie było lekko, ale i nie było źle. Opowiem Wam pokrótce.

Najpierw inwazji dokonali bratankowie. Dwaj berbecie - w czasie odlegli od siebie zdaje się o dwa lata, starszy w wieku "komunijnym". Ulubiony rodzaj gier: racery (jako, że są zdeklarowanymi fanami motoryzacji). Na DC męczyli MSR - szło im niesporo. Teraz w dobie Xboxa rzucili przelotnie okiem na Project Gotham, RalliSport... Może Burnout ze zrozumiałych przyczyn przykuł na dłuższą chwilę ich uwagę. Upodobali sobie natomiast - co kompletnie mnie zaskoczyło - grę, do której nigdy nie mogłem się przekonać, przereklamowany moim zdaniem, excusez du mot, crap - Sega GT 2002. Ja nie mogłem patrzeć na tę dziwną, nierówną grafikę, na tradycyjną w tego typu tytułach, początkową ociężałość fur, sterowanie; na zmarnowany jak się wydawało potencjał gry. Juniorom to nie przeszkadzało. Liczyły się wózki, możliwość ich kupowania i sprzedawania za więcej niż się kupiło. Nie miałem czasu z maluchami siedzieć, pograłem chwil kilka, wyjaśniłem tylko rzeczy najważniejsze ("zasejwuj - konsola, rozumiesz, musi pamiętać, co u ciebie w garażu stoi"...). Jakież było moje zdumienie, kiedy po tygodniu zobaczyłem w ich rękach samochody, o istnieniu których nie miałem pojęcia, chwilę później zaś, kompletnie osłupiały ujrzałem, jak starszy z driverów grę ukończył! (i był rozżalony - spodziewał się mega fury w nagrodę). Przyzwyczaili się do wszystkiego - do pada, sterowania, do tego, że tu trzeba czasem nacisnąć hamulec. O czym ja mówię. They mastered it! I stało się - zarazili mnie. Gdy szli spać, ja nocami zawzięcie usiłowałem dorobić się góry kasy oraz tego żółtego Forda z okładki gry...

Przypadek drugi. Niech będzie dla kontrastu, że siostrzeńcy, choć to nie takie proste. Nieco starsi, fani beznadziejnego pecetowego RTL Ski-Jumpingu (tytuł polski wymsknął mi się jakoś z pamięci) świetnego staroszkolnego Serious Sama. Przy PSX'ie tracili głowy dla Tekkena, na Xpudle cieszyli się DOA3. Syndrom „co minutę nowa gra", chaotyczni i nieznośni momentami. Nie chciało mi się jakoś dołączać do zabawy. W pewnej chwili pomyślałem jednak: zaraz, coś tu nie gra. Ja lubię tę rozrywkę, narzekam, że nie mam z kim się bawić w multi – i co? Mam przegapić taką okazję? Nieśmiało zaproponowałem Halo. Młodszy podchwycił (lubił "strzelanki"). I znów zaskoczenie – żadnego marudzenia czy narzekania na sterowanie, którego się spodziewałem. W pojedynku miałem problemy z wygraniem, młody instynktownie wyczuł, że granaty to jedna z lepszych broni i odgryzał się dzielnie. Razem przeszliśmy też Silent Cartographer, mój ulubiony level. Było pysznie, Covenanci kładli się niczym zboże przed kombajnem marki "Bizon", miniguny na Warthogach pięknie siały zniszczenie.

I cóż stąd? Że nie taki diabeł straszny, ba, okazuje się nawet, że pożyteczny? To oczywiste.

Dla wielu z Was nic odkrywczego być może nie napisałem, niejeden gra zapewne nie tylko z młodszym rodzeństwem, ale i własną latorośla, bawiąc się przy tym setnie. I tak ma być. Rośnie nam kolejne pokolenie graczy, które to już? To oni pójdą wkrótce do sklepów po gry i konsole, dla nich będzie się kręcił ten komercyjny kramik. Grajmy z nimi jak najwięcej, niech wiedzą, co dobre. My, starsi gracze, tylko na tym skorzystamy - bo jeśli za 10 lat weźmiemy pada do ręki i ujrzymy na ekranie Larę Croft XVII - "Gorące wakacje w Oslo" będziemy mogli mieć pretensje wyłącznie do siebie. Coś mi się widzi, że twórcy gier mogą za czas jakiś (a może to już...?) starać się postępować jak George Lucas - produkując rzecz, którą kupią najmłodsi, ale nie pozostającą obojętną tym, którzy owych klientów za rękę na widowisko (lub do sklepów) przyprowadzą. A choć Jar-Jar Binksów raczej nie unikniemy, warto powalczyć o swoje.

No. Za rok dzieciaki będą już nieco mądrzejsze, wtedy objaśnię im, po co są taktyki w Pro Evolution Soccer. I nauczę robić przechwyty. Hihi.

Vandariel

Halo i Sega GT 2002. Pomyślelibyście, że Sega GT najbardziej spodoba się maluchom?

w 55. numerze Neo Plus udział wzięli

wypełnił: Gulash

BANAN

Banan ma ostatnio prawdziwą fazę na oglądanie filmów. Przede wszystkim horrorów. Zaliczył w ciągu miesiąca około trzydziestu i ciągle nie ma dosyć.

DZIK RZEŹNIK

Dzik jest obecnie wiodącym autorem newsów w Neo Plus. Ma też masę spontanicznych idei. Wrócił po wakacjach z olbrzymią ochotą do pracy, co skwapliwie wykorzystaliśmy.

GANGSTA

Czekał na Chaos Legion i czekał, aż się doczekał. Chyba za wysoko postawił poprzeczkę. No, ale dla Gangsty zbliża się piękny okres - Final Fantasy X-2 coraz bliżej. A wtedy... O rany.

GRABARZ

Grabarz ostatnio wraz ze swoją ukochaną intensywnie nurkują. Każdy wolny weekend spędzają na penetrowaniu morskich głębin. Wrażenia podobno wspaniałe...

GULASH

Killzone. Zachorowałem na Killzone. Niesamowicie podoba mi się design tej gry. Może słowa „Halo killer" są nie na miejscu, ale czekam na pierwszą betę jak... na Halo 2.

MARCELLUS

Colin McRae 04 na nowo rozbudził jego miłość do tej serii. Nie wzpominając o Pro Evolution 3, w którego zagraliśmy już kilkaset meczów. Cud, że ten numer w ogóle się ukazał.

OG

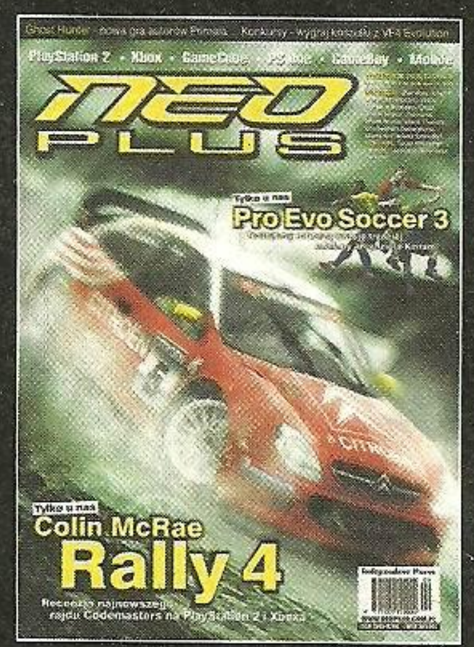
Zgadnijcie, co to za strój? Tak, tak... Podobno stare dzieje... OG jest napalony na N-Gage jak mało kto i zapewnia, że sprawi ją sobie w dniu premiery. Ma już tony jakiegoś oprogramowania.

QOORA

Qoora ostatnio często odwiedza gralnię Cyber-Land w Warszawie, gdzie trenuje swoje tekkenowe umiejętności z mistrzami. Zamierza także zainwestować w GameBoya Advance SP.

WSPÓŁPRACOWALI

■ **Kaxi** - Nieustraszony tropiciel wszystkiego, co od Nintendo szykuje wszystkie siły na F-Zero ■ **Magnificus** - Esej o Kropli Krwi jest git. Ale zapomniałeś wtrącić choć raz słowo „rudymentarne". ■ **Matt** - Myślę, że przyklepiemy sprawę. Fachowy felieton ■ **Raiden** - dobra robota, trzymaj tak dalej.



nr 57 wrzesień 2003
(09/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

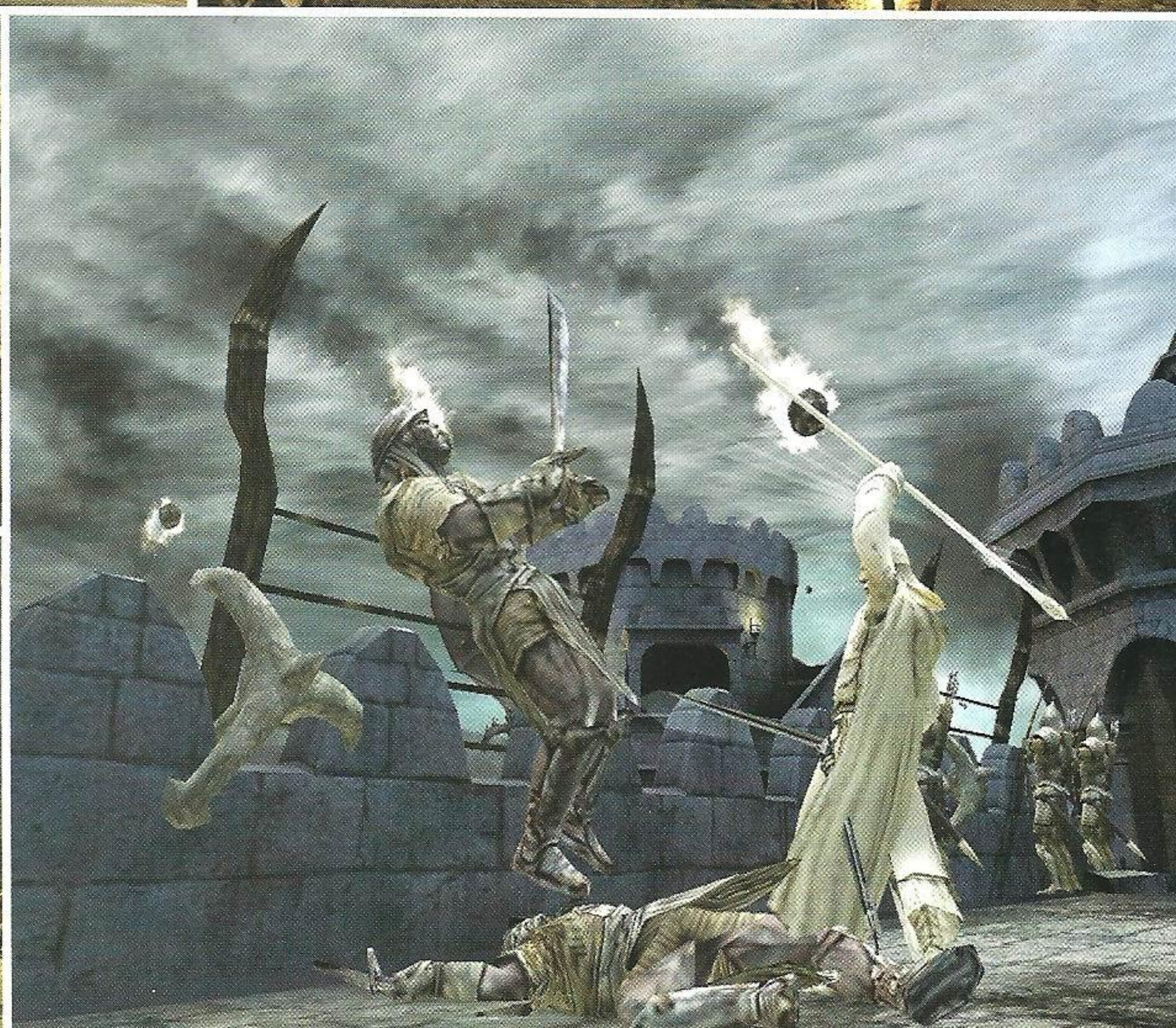
Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

The Lord Of The Rings
Return of The King

Wszystkie trzy konsole nowej generacji (a także PC oraz GameBoy Advance) dostaną Powrót Króla w listopadzie. Będzie wszystko, czego można spodziewać się po sequelu ogromnego hitu - więcej poziomów, lepsza grafika, kilka dodatkowych postaci. W sumie szykuje się nam ośmioro bohaterów, dwanaście olbrzymich etapów i trzy odnogi scenariusza, co według autorów ma zapewnić dwukrotnie więcej czasu gry, niż Two Towers. Wiadomo już, że wersja na Xboxa ma zawierać dźwięk w Dolby Digital 5.1, natomiast na GameCube będzie można wymienić dane z GBA (o ile w posiadaniu gracza będzie cart z ROTK). Za to na każdej konsoli będą fragmenty filmu, które będzie można obejrzeć zanim obraz trafi do kin. To nie może się nie udać.



RMF FM

RADIO MUZYKA FAKTY

張藝謀第一部豪情武俠巨構

Zhang Ziyi

如月（章子怡）

英雄

HERO

w kinach od 5 września

VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY oraz ELITE GROUP ENTERPRISES INC we współpracy z MIRAMAX FILMS przedstawiają produkcję EDKO FILMS, ZHANG YIMOU STUDIO PRODUCTION we współpracy z CHINA FILM CO-PRODUCTION CORPORATION, SIL-METROPOLE ORGANISATION LIMITED i BEIJING NEW PICTURE FILM CO. LTD. film pt. HERO występują JET LI, TONY LEUNG CHIU-WAI, MAGGIE CHEUNG MAN-YUK, ZHANG ZIYI, CHEN DAO MING oraz DONNIE YEN efekty wizualne ELLEN POON dźwięk TAO JING muzyka TAN DUN solo na skrzypcach ITZHAK PERLMAN solo na bębnach KODO kostiumy EMI WADA scenografia HUO TING XIAO, YI ZHEN ZHOU montaż ZHAI RU, ANGIE LAM reżyseria scen walki TONY CHING SIU-TUNG zdjęcia CHRISTOPHER DOYLE, H.K.S.C. współproducent ZHANG ZHEN YAN producent wykonawczy PHILIP LEE kierownictwo produkcji DOU SHOU FANG, ZHANG WEI PIN stroje ZHANG YIMOU, LI FENG, WANG BIN scenariusz LI FENG, ZHANG YIMOU, WANG BIN producenci BILL KONG, ZHANG YIMOU reżyseria ZHANG YIMOU

FOCUS FEATURES

Gala

INTERIA.PL www.interia.pl

dzieńdobry

AKTIVIST www.aktivist.pl

FILM WEB

VISION

Muzyka na płytach Sony Music Polska

www.hero.vision.pl